SHOVEL KNIGHT · COD: INFINITE WARFARE · KLONOA · DEAD RISING 4

# GTM®

DICIEMBRE 2016 - # 012

# el sueño del guardián

WWW.GAMESTRIBUNE.COM



# GTM DICIEMBRE

SUMARIO

## EDITORIAL



## ANÁLISIS



## REPORTAJES

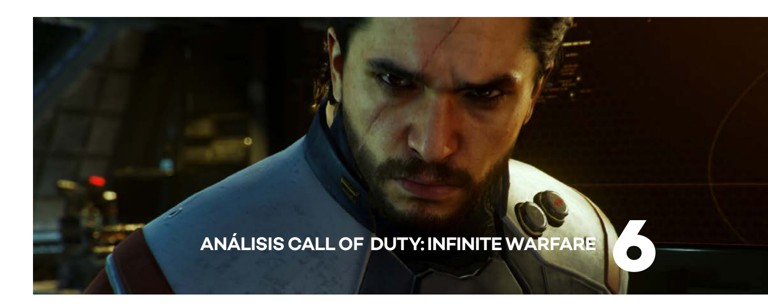


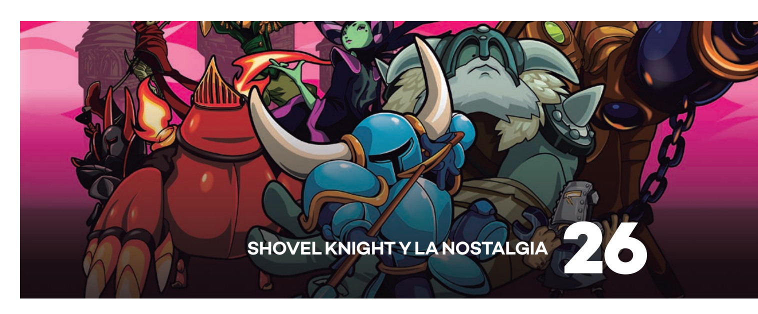
## JOYAS OLVIDADAS

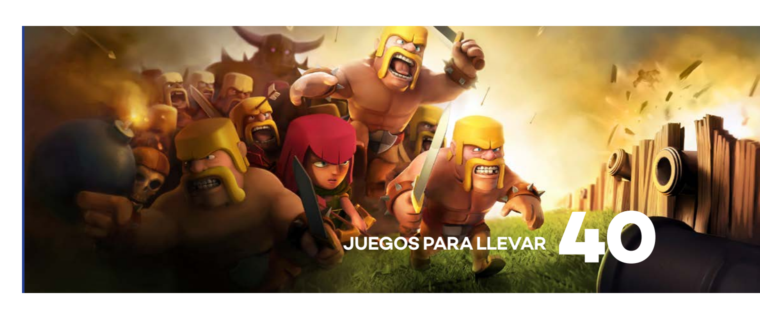


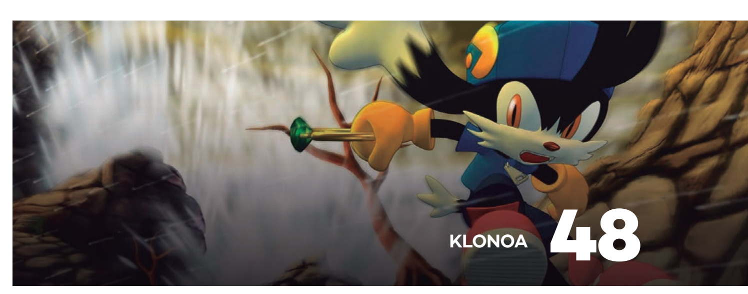
## OPINIÓN

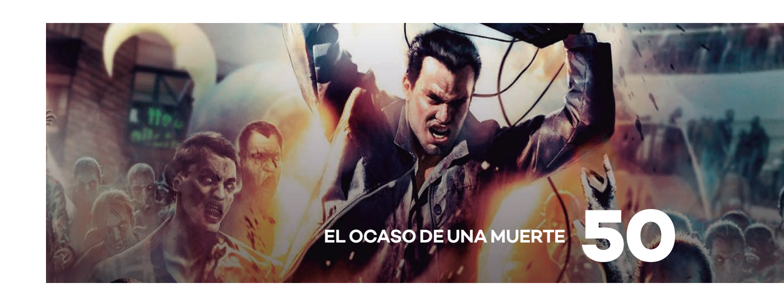




# Redactores

Este es parte del equipo que a diario y mes a mes hace que GTM crezca con nuevos contenidos originales y noticias de actualidad.



**Carlos Santillana**

**RESPONSABLE DE CONTENIDOS**

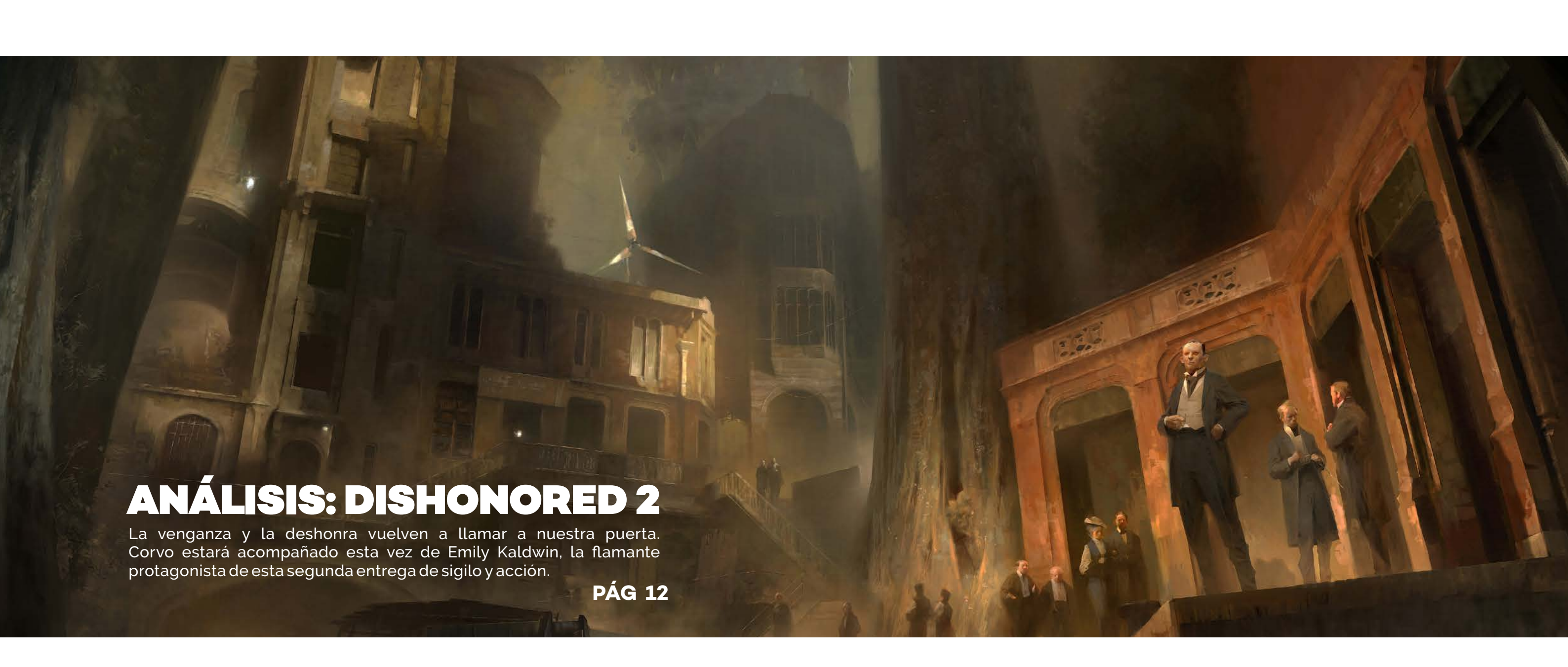
Apasionado del videojuego japonés y amante de Valkyria Chronicles y Gravity Rush. Barre las fuentes de información.



**Fernando Bernabeu**

**RESPONSABLE NINTENDO**

En su corazoncito de nintendero hay un hueco para Sonic. Siempre a la última de la actualidad de “La Gran N”.



## ANÁLISIS: DISHONORED 2

La venganza y la deshonra vuelven a llamar a nuestra puerta. Corvo estará acompañado esta vez de Emily Kaldwin, la flamante protagonista de esta segunda entrega de sigilo y acción.

**PÁG 12**

*«Es curioso cómo siempre queda un poco de inocencia por perder»*
*- El Forastero*
**Dishonored**







**Marc Aragón**

**REDACTOR**

Redactor de día y Skull Kid de noche. Es un apasionado del diseño, análisis y concepción de los videojuegos.

**GamerEnfurecido**

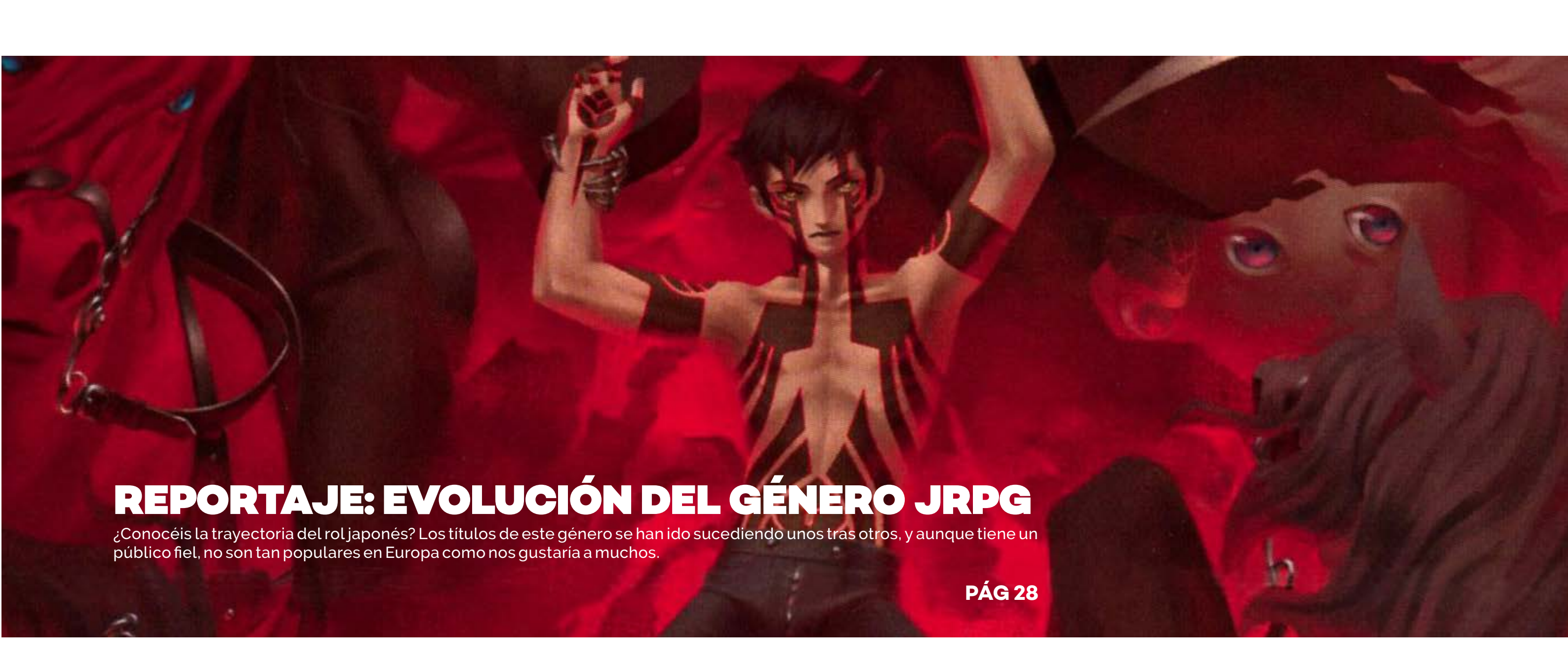
**REDACTOR ENFURECIDO**

Toda la rabia del universo se concentró en un único ser, que tomó consciencia de sí mismo en la redacción. Su nombre es un misterio.

**Javier Bello**

**RESPONSABLE PC**

Sus dedos adornan las oficinas de GTM. Sabe moverse por el Yermo perfectamente, aunque lo tiene que hacer con manos robóticas.



## REPORTAJE: EVOLUCIÓN DEL GÉNERO JRPG

¿Conocéis la trayectoria del rol japonés? Los títulos de este género se han ido sucediendo unos tras otros, y aunque tiene un público fiel, no son tan populares en Europa como nos gustaría a muchos.

**PÁG 28**




EL EDITORIAL

# Compramos más de lo que podemos jugar

**POR JORGE SERRANO**

Estas navidades se venderán millones de juegos y otros tantos jugadores los comprarán, **pero sólo un 10% de ellos se pasará tan siquiera uno de todos ellos** —que conste que no lo digo yo, lo dice Steam, los datos recabados de PlayStation Network, Xbox Live y un estudio de mercado—. Voy a intentar analizar el porqué cada vez hay menos jugadores que completan los títulos que compran.

El primer punto parece muy fácil: **el tiempo**. Cuando somos pequeños disponemos de todo el tiempo que queremos, así que podemos pasarnos cuantos videojuegos nos dejen nuestros padres entre la hora de la merienda y la de hacer los deberes. Y los fines de semana ni te cuento; **¿cuántos de vosotros no recordáis esas tardes de domingo interminables en casa de los colegas con los ojos pegados a la pantalla?** Sí, los mejores años de nuestra vida, y todos acaban cuando empezamos a trabajar. Piensas «qué bien, por fin podré comprarme un montón de juegos nuevos», y sobretodo «veamos qué grandes producciones salen éste mes», pero esa felicidad se termina cuando vemos que entre el trabajo, la pareja e incluso los hijos **ni siquiera nos queda tiempo para ver una película entera mientras comemos.** Nos hemos hecho mayores y tenemos que escoger bien el tipo de juego al que jugar, porque yo mismo me he tirado muchas veces más de un mes para completar un simple juego de 12 horas.

## LA TENDENCIA ACTUAL NOS LLEVA A CONSUMIR MUCHOS MÁS JUEGOS DE LOS QUE PODEMOS LLEGAR A TERMINAR, HACIENDO QUE ACUMULEMOS TÍTULOS Y TÍTULOS EN CASA

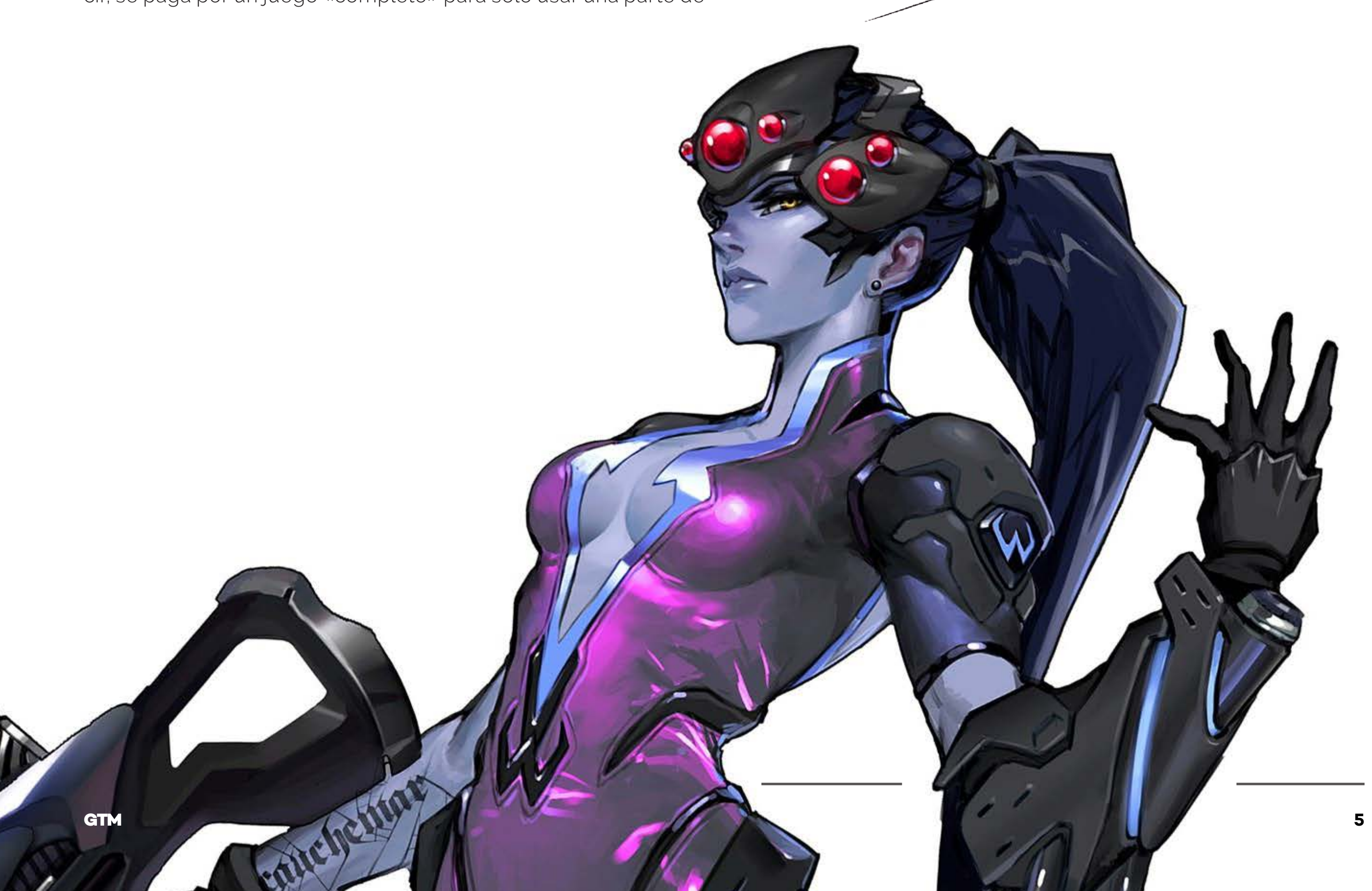
Y parece ser que ésta es la tónica de muchos los que amamos el ocio digital, ya que los números del estudio son abrumadores.

Es un consumismo exagerado y eso, las desarrolladoras/distribuidoras lo saben. Sólo hay que mirar la cantidad de títulos que salen cada mes, **un bombardeo constante que sufrimos a diario**. Nos crean la necesidad de comprarlo sea como sea, jugando con nuestros sentimientos. Pero... **¿realmente necesitamos una media de 10-12 lanzamientos por mes?** Pues parece que sí, seguimos comprando de manera convulsiva, a un ritmo mayor de lo que podemos jugar e, incluso, llegar a terminarlos. Esta manera de producir videojuegos, también influye a la hora de crear juegos. En mi caso, me he encontrado que muchos juegos que he dejado a medias **han sido por una alarmante falta de interés hacia los mismos.** Mecánicas repetitivas, historias sin fuerza y que no llegan a «enganchar» o el intento de alargar la duración del juego sin sentido.

Otro punto a tener en cuenta es **la fuerte tendencia al multijugador en línea**, algo que hace que muchos títulos sean adquiridos única y exclusivamente para dar uso a este modo de juego, obviando por completo la campaña o el modo en solitario. Es decir, se paga por un juego «completo» para sólo usar una parte de él. Eso sí, si ese juego viene sin el modo en solitario —aunque salga algo más barato— nos quejamos.

En fin, lo que está claro es que la tendencia ha cambiado, **los gustos de los jugadores han evolucionado**. En lugar de franquicias como *Zelda*, que requieren más tiempo, se buscan entregas de «digestión rápida».

Llegan las navidades, época de consumismo incontrolado, pero **yo voy a intentar cambiar mis hábitos y salirme de la tendencia de la industria**. Voy a hacer el esfuerzo de seleccionar lo que compre, ya que me duele ver la torre —o biblioteca— de juegos que tengo sin terminar. Haré lo posible por encontrar un juego que valga la pena para invertir mi tiempo y dinero y estaré feliz. Después de todo, **10 horas de diversión es mejor que 20 horas de aburrimiento**. Y es mejor —tanto para mí, como para mi bolsillo— pasarlo bien con un juego que comprar 10 y sólo acabar uno. Ya os contaré qué tal me ha ido.



ANÁLISIS

# TITANFALL 2

**POR ALEJANDRO CASTILLO**

Por alguna extraña razón, las compañías no consiguen satisfacer completamente a sus seguidores con el lanzamiento de una secuela. Los primeros pasos de una recién estrenada propiedad intelectual suelen ser decisivos para el futuro de la marca. Si ya de por sí es complicado remontar el vuelo, más lo es para una saga que vive únicamente de la experiencia en línea. Una comunidad no se forma de la noche a la mañana, por lo que debes intentar fidelizar desde el primer minuto a aquellos usuarios que han dado una oportunidad a tu proyecto.

En el peor de los escenarios se encontró Respawn Entertainment con el primer *Titanfall*. Una jugabilidad a prueba de bombas y la extensión del piloto con su titán le hizo acaparar todos los focos de atención de una generación recién llegada. **Pero la corriente positiva duró poco**. Al cabo de las semanas, el número de usuarios iba cuesta abajo y sin frenos. Más allá de sus problemas (que los tenía) y de su hoja de ruta de contenidos de pago, quizá el culpable parcial pudo ser la nefasta imagen que la consola de Microsoft tuvo durante

sus primeros latidos. Recordemos **que llegó únicamente a Xbox One y PC**, lo que cercenó la posibilidad de acaparar a un mayor público.

Personalmente, sentí una espina clavada con él. *Titanfall* tenía una base realmente buena; solo necesitaba terminar de ser un título más completo con el que alcanzar un mayor recorrido. Con el *feedback* recogido tras largos meses de desarrollo, la compañía nos brinda hoy la tan ansiada secuela: *Titanfall 2*. Tras echar un primer vistazo, podemos encontrar **grandes diferencias** respecto al original. En esta ocasión el juego ofrece una campaña en solitario hecha y derecha, con niveles únicos y enfocada a la relación entre titán y piloto. Además, para el apartado en línea se han realizado cambios drásticos en la construcción de los personajes con la inclusión de un nuevo sistema de ventajas que detallaré más adelante. Sin más dilación, comencemos por la campaña.

## —MI AMIGO DE METAL—

Uno de los aspectos más criticados de la primera entrega fue precisamente **la presencia de un modo historia de pega.** ¿Por qué? Pues porque simplemente eran misiones multijugador en el que aparecían personajes hablando en una esquina de la pantalla. Al ser en línea, **algunos usuarios nunca pudieron terminar de principio a fin el argumento en ambos bandos**. El sistema de búsqueda introducía a los jugadores en partidas ya comenzadas, por lo que seguir correctamente el hilo era cuestión de suerte. Y quienes lo siguieron no encontraron nada especial.

En *Titanfall 2* es todo lo contrario: una aventura enfocada en exclusiva a la experiencia en solitario. Encarnaremos a Jack Cooper, un fusilero de la Milicia con gran potencial. Un Capitán (que a su vez es piloto) se fija en sus habilidades, así que comienza a entrenarle mediante los módulos de simulación. Los pilotos **son la élite** de ambos ejércitos y convertirse en uno de ellos requiere dominar todos los aspectos del combate. Cada uno establece un vínculo con su titán, un gigante de metal con inteligencia propia que guía y sirve como extensión del piloto. Por separado son letales, pero **unidos marcan la diferencia**.

Por cuestiones argumentales que no revelaré, Jack termina por convertirse en un piloto a marchas forzadas, aprovechándose de las ventajas del equipamiento reglamentario (como la mochila cohete). Está **solo en un planeta desconocido** y las fuerzas de la milicia se encuentran diezmadas ante la emboscada de la IMC, por lo que deberá armarse de valor y completar la misión encomendada. En tamaña empresa contará con la ayuda de BT-7274, un titán de clase *vanguard* preparado para la acción.

Es sorprendente comprobar que **el espíritu de la saga se ha trasladado casi a la perfección en la experiencia en solitario.** La mayoría de niveles ofrece una calidad bastante superior a la media, exprimiendo al máximo la excelsa base



jugable. Con la verticalidad por bandera, **tendremos que superar obstáculos de toda índole**: barrancos, fábricas de montaje en serie, campos de batalla con todo tipo de titanes acechando… Se podría decir que tiene **grandes dosis de plataformeo**, lo cual choca al tratarse de un *first person shooter* actual. Las misiones van intercalando secciones a pie con tramos junto a nuestro titán; o las dos unidas.

En algunos momentos nos toparemos con enemigos especiales que harán las veces de jefe final. Estos suelen ir a bordo de su titán, desplegando movimientos especiales y una barra de salud superior a la del resto de la IMC. Son **pantallas intensas** en las que tendremos que elegir de forma precisa nuestro equipamiento (que encontraremos a lo largo de la campaña) para suplir nuestras debilidades. Como sabréis, *Titanfall 2* cuenta con **el doble de modelos de titán** respecto al primero. Así que al aumentar el espectro de monturas ha dejado de tener esa sensación de estar en una partida de ajedrez. Pero esto para nada es malo, sino simplemente diferente.

Sin embargo, he quedado un tanto desencantado con la inteligencia artificial del enemigo. No difiere mucho del que podemos encontrar en las partidas multijugador y también siguen luchando en grandes grupos. Claro, uno piensa que al introducir más enemigos, mayor desafío supondrá al jugador; pero **nada más lejos de la realidad.** Siguen siendo torpes en movimientos y con graves problemas de reacción. Se maquilla en parte por la introducción de nuevos arquetipos, como los robots que se abalanzan cuerpo a cuerpo, los titanes no tripulados o los soldados con habilidades similares a los pilotos en la faceta en línea.

Pese a la frialdad de dicho aspecto, no empaña el conjunto. Durante las **ocho horas de duración** (aproximadamente) el jugador se llevará una sorpresa de lo más agradable. Lo que menos podíamos esperar de *Titanfall 2* era que brillara en el modo historia; es agradable comprobar que Respawn Entertainment ha atado en corto el proyecto desde el principio.

## —CAZA DE PILOTOS—

Pese a la calidad del modo campaña, es indiscutible que **el absoluto protagonista es el ámbito multijugador.** La fórmula ha recibido varios cambios determinantes desde la perspectiva del seguidor fiel, además de todas las mejoras respecto a las pruebas públicas. Cuando Respawn Entertainment comentó que escucharon a su público algunos no estábamos tan convencidos, pero al parecer **sí que se han hecho eco de las críticas.** El control y las sensaciones en un primer momento son exactamente iguales que en el original, lo cual es acertado.

Los pilotos se rigen ahora bajo siete módulos tácticos; cada uno aporta una habilidad especial al jugador así como un diseño del personaje único. Por ejemplo: *Camuflaje* te vuelve invisible durante unos segundos, mientras que *Garfio* puede lanzar un cable con el que saltar y llegar más lejos. En mi opinión, no casa muy bien con la visión que tengo de *Titanfall*. Me gustaba que los pilotos fuesen personajes poco personalizables en ventajas, pudiendo **regirse por la habilidad del usuario más que por una elección externa.**

La buena noticia es que **el sistema de cartas ha sido eliminado por completo;** sin embargo, su sustituto, pese a ser menos determinante, puede decantar la balanza hacia un lado. Son una especie de rachas de bajas acumulativas sin límite de activación. Van desde hacer más daño con tus armas hasta lanzar un puñado de drones explosivos. No es justo entablar un tiroteo con alguien que tenga activada una de ellas y pienso que este tipo de añadidos empobrecen la fórmula.

Pero la compañía sí que ha acertado con el nuevo diseño de los titanes. Ahora cada modelo tiene un equipamiento único. Es decir, sus habilidades y el arma que porta son exclusivas de uno u otro. Lo único personalizable, además de la estética, es alguna que otra pequeña ventaja y el modo de despliegue en el terreno de juego. También se han eliminado los escudos, pudiendo regenerar la vida tan solo por medio de unas cápsulas de color verde. Lo curioso es que deben ser extraídas de titanes enemigos y esto crea un dilema:

> **¿Me bajo de mi titán y arriesgo la integridad de ambos…**
>
> **o exprimo lo que me queda de él?**

Los nuevos titanes **han perdido peso en el combate**; ya no son esas moles gigantes cruciales para el devenir de la partida. Han sufrido los ajustes óptimos para que los pilotos a pie desempeñen un papel más importante. También es cierto que los mapas (nueve de lanzamiento), en su mayoría, **ofrecen más partes amplias** para que la acción entre un titán y otro transcurra apartada de los de a pie, aunque obviamente las dos pueden llegar a chocar. Como último apunte, **el diseño planteado es inferior** que el visto en el anterior *Titanfall*. Puede ser un acierto que próximamente introduzcan versiones remasterizadas de algunos de ellos; recordemos que **los futuros contenidos descargables serán gratuitos.**

El multijugador de *Titanfall 2* es una propuesta completamente diferente al resto de compañeros de género actuales. No es nada descabellado tildar al juego como sucesor de *Call of Duty* en términos jugables. No existe a día de hoy una jugabilidad que se asemeje a la de la obra de Respawn Entertainment. Pero también tiene un gran inconveniente: **su poco peso en la escena competitiva**. Este factor corta las alas de una hipotética expansión de la comunidad a gran escala. Es un título que vive por y para el jugador medio; un producto que no sustituye a nadie pero que permanece ahí, como alternativa impasible.



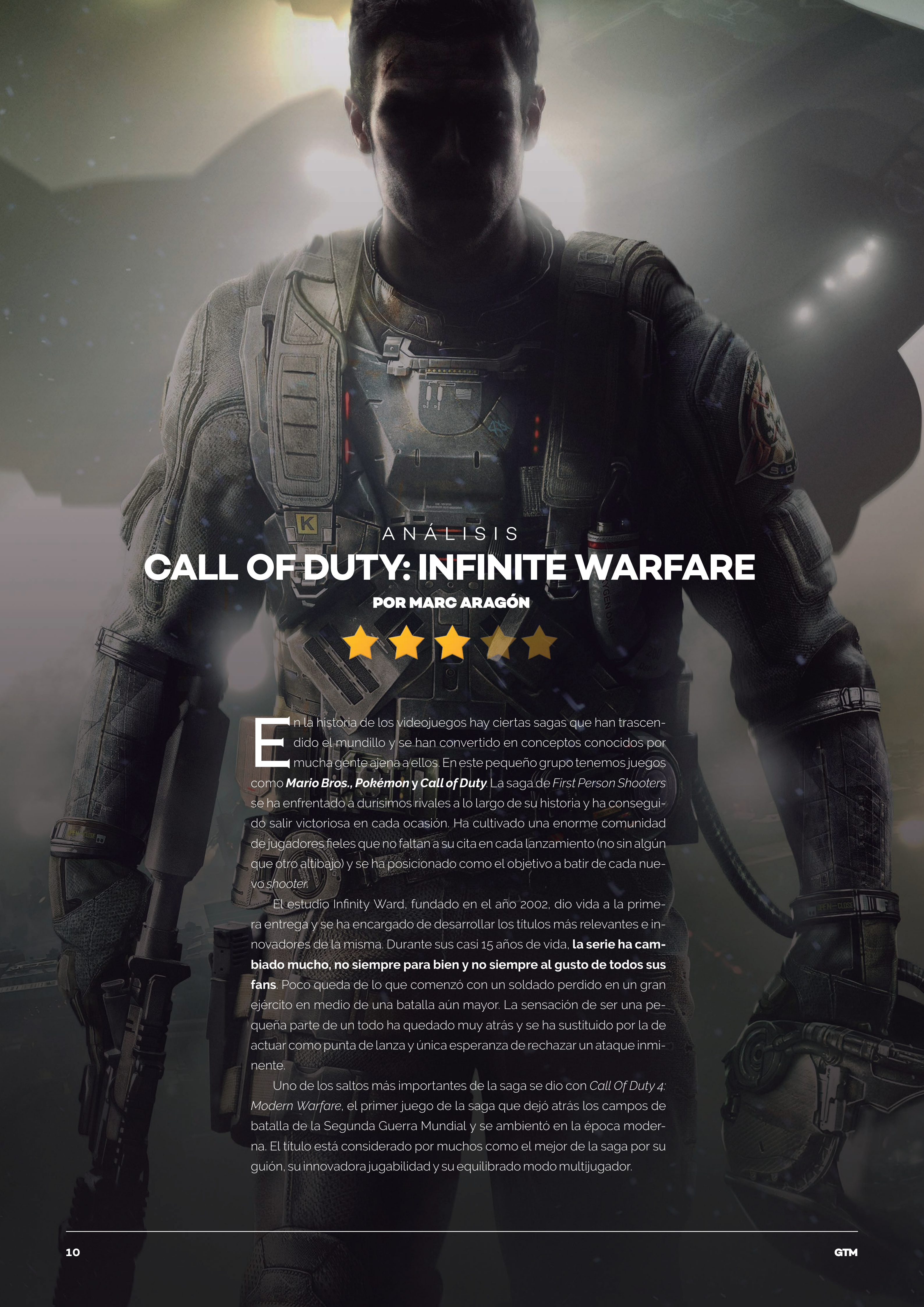

## —CONCLUSIONES—

*Titanfall 2* es un *shooter* sólido, con una base jugable que **nada tiene que envidiar al resto de la competencia.** Tras el traspié que supusieron las reiteradas pruebas públicas, Respawn Entertainment ha sabido sobreponerse y **nos brinda una secuela digna de la marca**. La sorpresa más agradable viene de la mano de la experiencia en solitario, la que sin lugar a dudas es una de las mejores campañas en el género de lo que llevamos de generación.

En contra, tenemos un multijugador que acierta en algunos aspectos, pero retrocede en otros. Esperaba que el estudio se tomara más en serio el salto a la escena competitiva, pero con los cambios en los pilotos será **realmente complicado que prospere.** El futuro de la franquicia lo veo ligado a la simpleza que caracterizó en su día a la obra cumbre de Infinity Ward: *Modern Warfare*. Deben dar un paso al frente y mostrar la personalidad que hemos visto en algunas facetas de esta entrega.

Tal y como dije al comienzo del análisis, estos primeros meses son cruciales para el devenir del juego. Si desde Electronic Arts quieren que *Titanfall 2* sea un título de largo recorrido deben empezar a partir de este preciso momento, lo cual se podría traducir en nuevos mapas, armamento y contenido en general.

**DESARROLLADOR**: RESPAWN ENTERTAINMENT
**LANZAMIENTO**: 28/10/2016
**PLATAFORMAS**: PC ı PLAYSTATION 4 ı XBOX ONE



ANÁLISIS

# CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

**POR MARC ARAGÓN**

En la historia de los videojuegos hay ciertas sagas que han trascendido el mundillo y se han convertido en conceptos conocidos por mucha gente ajena a ellos. En este pequeño grupo tenemos juegos como ***Mario Bros.*****,** ***Pokémon*** **y** ***Call of Duty***. La saga de *First Person Shooters* se ha enfrentado a durísimos rivales a lo largo de su historia y ha conseguido salir victoriosa en cada ocasión. Ha cultivado una enorme comunidad de jugadores fieles que no faltan a su cita en cada lanzamiento (no sin algún que otro altibajo) y se ha posicionado como el objetivo a batir de cada nuevo *shooter*.

El estudio Infinity Ward, fundado en el año 2002, dio vida a la primera entrega y se ha encargado de desarrollar los títulos más relevantes e innovadores de la misma. Durante sus casi 15 años de vida, **la serie ha cambiado mucho, no siempre para bien y no siempre al gusto de todos sus fans**. Poco queda de lo que comenzó con un soldado perdido en un gran ejército en medio de una batalla aún mayor. La sensación de ser una pequeña parte de un todo ha quedado muy atrás y se ha sustituido por la de actuar como punta de lanza y única esperanza de rechazar un ataque inminente.

Uno de los saltos más importantes de la saga se dio con *Call Of Duty 4: Modern Warfare*, el primer juego de la saga que dejó atrás los campos de batalla de la Segunda Guerra Mundial y se ambientó en la época moderna. El título está considerado por muchos como el mejor de la saga por su guión, su innovadora jugabilidad y su equilibrado modo multijugador.



Con la nueva entrega, **Infinity Ward ha querido dar un nuevo salto hacia adelante**. Para ello se ha optado por un escenario futurista, con una ambientación que bebe mucho de la ciencia-ficción y que incorpora nuevas mecánicas a la entrega, tanto al modo historia como al multijugador.

## CAMPAÑA

Quizá la campaña de *Call of Duty* no sea uno de los aspectos más valorados del juego por sus jugadores más veteranos, pero Infinity Ward la sigue manteniendo entrega tras entrega para darle un contexto al modo multijugador e intentar conservar algo de la esencia de las primeros entregas. Cada historia en la saga sigue unos pasos muy concretos, con unos pilares comunes en cada título y que son, a su vez, sus puntos fuertes y sus puntos débiles.

**La historia tiene un fuerte componente cinematográfico, con escenas pregrabadas cargadas de espectacularidad** que perfectamente podrían pertenecer a una película de animación. La mayor parte de los hechos se nos cuentan mediante cinemáticas o *scripts*, lo cual no es necesariamente malo si se nos da la posibilidad de tomar decisiones importantes o se nos presenta una historia atractiva. No es el caso.

**Los elementos clave de la campaña de *Infinite Warfare* son tremendamente genéricos**, hasta el punto de que veremos venir cada nuevo evento y cada nuevo giro de la trama. Los enemigos tampoco ofrecen ningún tipo de atractivo. No tienen ninguna motivación más allá de la guerra por la guerra. Cuentan con toda una flota de naves estelares y un ejército de un tamaño considerable que parece salir de la nada. **Todo el transcurso de la trama carece de coherencia y parece que esté orientado, simplemente, a buscar nuevas excusas para tirotearnos con el enemigo.**

El líder del ejército enemigo, Salen Kotch, está interpretado por Kit Harington (Jon Nieve en *Juego de Tronos*) pero el resultado no habría sido diferente con otro actor menos conocido, ya que **su personaje resulta completamente plano y deshumanizado.** No llegamos a conocer nada de su historia salvo que odia la tierra y a todos sus habitantes, y tanto su arco argumental como su final dejan mucho que desear.

En el plano jugable la cosa cambia y el estudio Infinity Ward demuestra que cuenta con mucha experiencia en el género y se atreve con nuevos escenarios. **Han sabido aprovechar la nueva ambientación del título, integrándola en la jugabilidad para ofrecer nuevas mecánicas.** Gran parte de la historia tiene lugar en el espacio y esto tiene mucho peso en la forma de jugar. Por ejemplo, si abordamos una nave enemiga y nos vemos arrinconados, podremos disparar contra una ventana, creando un efecto de vacío en la sala durante unos segundos que puede terminar con nuestros enemigos flotando en el espacio.

El *gunplay* del juego está a la altura de lo esperado, Infinite Warfare no defrauda en ese aspecto. **Las misiones tienen un ritmo excelente y siempre ocurre algo a nuestro alrededor**, ya sea una conversación entre nuestros soldados o un enorme destructor que se precipita en llamas desde el espacio. Así que no despe-

garemos los ojos de la pantalla en ningún momento. Para romper un poco con la monotonía de los tiroteos en tierra, el juego cuenta con varias fases en gravedad cero en las que podemos movernos lentamente en cualquier dirección y lanzar un gancho cuando necesitemos llegar rápido a un lugar concreto.

Llegado cierto punto, nos convertiremos en capitanes de una de las naves de la flota terrestre. En este puesto podremos escoger entre emprender la siguiente misión de la historia principal o realizar algunas misiones secundarias que nos proporcionarán nuevo equipamiento. La mayoría de estas misiones combinarán asaltos a pie a las naves de los enemigos y batallas espaciales en las que pilotamos un pequeño caza.

**Los combates espaciales son la gran novedad de esta entrega. Sin embargo, da la impresión de que se les podía haber sacado más jugo**. A los mandos de nuestra nave nos enfrentaremos a la flota enemiga en batallas con solo dos tipos de enemigos: los grandes destructores, lentos y letales, y las naves más pequeñas y rápidas. El control del caza es bastante arcade, simple pero satisfactorio, por lo que nos acostumbraremos rápidamente a pilotar. Nuestra nave estará armada con una ametralladora, un cañón y baterías de misiles que serán limitados y podremos recargar en mitad del combate mediante un dron. Podremos personalizar su equipamiento, **pero las opciones son muy limitadas y entre ellas no encontramos nada original ni innovador que aproveche la ambientación futurista del título.**

El resultado final es una campaña a medio gas que intenta llevar la entrega a una nueva dimensión con la ayuda de la ciencia ficción pero no alcanza la calidad de otros juegos similares. **Aunque, como siempre, a la hora de disparar se trata de un producto realmente divertido, el guión de la campaña deja mucho que desear** y parece que la incorporación de guionistas de Hollywood y actores famosos no ha servido de mucho. Por esos motivos la campaña siempre queda en un segundo plano, ensombrecida por el modo multijugador.

## MULTIJUGADOR

El auténtico atractivo de *Call of Duty* es, desde hace mucho, su modo multijugador. Es aquí donde los jugadores pasan la gran mayoria de sus horas y donde *Infinite Warfare* se luce y muestra todo lo que puede hacer. Al igual que en el modo campaña, la ambientación de ciencia ficción aquí también está presente y le proporciona un contexto. En este modo formaremos parte de un ejército de mercenarios dispuesto a luchar por cualquier bando que pueda pagarnos.

La principal novedad del multijugador llega con los módulos. Se trata de unos exoesqueletos que contarán con diferentes capacidades y cambiarán nuestra forma de jugar (lo que toda la vida se ha conocido como «clases»). Al comenzar nuestra partida podremos escoger entre tres módulos diferentes: el guerrero, que es el más ofensivo; el mercenario, más defensivo; y el sináptico, un dron muy rápido y con habilidades cuerpo a cuerpo. **Al subir de nivel desbloquearemos más módulos, armas, equipamiento y opciones de personalización para crear a nuestro soldado perfecto.**

A la hora de jugar, el multijugador no defrauda. **Nuestro soldado responde perfectamente a nuestras órdenes, haciéndonos sentir rápidos, hábiles y precisos.** Cada mapa está pensado para mantenernos en movimiento, haciéndonos saltar, correr y trepar por las paredes. En general, todos están bastante bien equilibrados y no tienen fallos de diseño, como se podía esperar de Infinity Ward.

El punto negativo lo encontramos en la propia concepción del título. Los mapas pequeños, la necesidad de estar en constante movimiento y la cantidad de contenido y opciones son una barrera de entrada difícil de superar para los jugadores nuevos. **Todo se basa en saber reaccionar con rapidez y precisión**. No hay lugar para la calma y la estrategia, y morir constantemente puede frustrar a más de uno.

## ZOMBIS

El otro modo de juego que ya se ha convertido en un clásico de la saga. Con el paso del tiempo, el modo zombi ha ido evolucionando, incorporando nuevos elementos y mecánicas. Sin duda, ha sido gracias a los jugadores que lo que comenzó como un pequeño minijuego haya sobrevivido generación tras generación. Un nuevo enfoque orientado al multijugador cooperativo que le aporta un poco de frescura a la saga. En *Infinite Warfare* **el modo zombis podría considerarse un *juego dentro de un juego***. Sus mecánicas y jugabilidad características podrían sostener un título entero, sin necesidad de ser un «extra» de un juego mayor.

La primera vez que vayamos a hacer frente a la amenaza de los muertos vivientes, *Infinite Warfare* nos mostrará una cinemática inspirada en los dibujos animados de los 80 en la que conoceremos a los cuatro protagonistas. Se trata de cuatro amigos (los cuatro clichés de las series americanas de la época) que acuden al cine a ver una película de terror invitados por su director. Todo resulta ser una trampa y acaban encerrados en un parque de atracciones asediado por los no-muertos. **Un contexto innecesario pero que le aporta personalidad, a la vez que nos dice que no nos tomemos muy en serio todo lo que veamos en pantalla.**

A partir de ese momento comienza una carrera frenética por mantener a los zombis a raya, tapiar las posibles entradas y conseguir dinero para reponer armas y munición. El objetivo no será otro que mantenernos con vida tanto tiempo como sea posible, algo que solo conseguiremos si colaboramos con los otros tres jugadores. La ambientación y el tono de toda la partida nos llevan a esas películas clásicas de terror que hoy en día dan más risa que miedo. Se trata del lugar perfecto para emprenderla a tiros con todo aquel que no quiera permanecer muerto.

## CONCLUSIÓN

*Call of Duty: Infinite Warfare* se aleja mucho de lo que fue la saga en sus orígenes. El guión de la campaña y su ambientación carecen de originalidad. El salto al escenario futurista está tan desaprovechado que si sustituimos las naves espaciales por submarinos tenemos exactamente el mismo título. Por suerte, los modos de juego multijugador, tanto competitivo como cooperativo, no defraudan en cuanto a jugabilidad y le aportan un poco de frescura en el caso del modo zombi. Es un juego que solo disfrutaremos completamente si exprimimos todos sus modos de entretenimiento.



**DESARROLLADOR**: INFINITY WARD
**LANZAMIENTO**: 04/11/2016
**PLATAFORMAS**: PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC



ANÁLISIS

# DISHONORED 2

POR BORJA RUETE

La saga *Dishonored* se estrenó durante la generación pasada y supuso una agradable e inesperada sorpresa. El buen hacer de Arkane Studios se tradujo en la construcción de un videojuego sólido en lo jugable, maravilloso en lo estético y muy atractivo en lo narrativo. Eso es algo que no pasó desapercibido a pesar de que se trataba de una franquicia totalmente nueva. En *Dishonored*, el jugador se convertía en Corvo Attano, Lord Protector Real de la emperatriz Jessamine Kaldwin. Sin embargo, en las sombras, se estaba forjando un intrincado complot. **La soberana es asesinada ante los ojos del propio Corvo y acto seguido es culpado injustamente de su muerte**, al tiempo que la heredera al trono es confinada por los golpistas. Deshonrado y condenado a muerte, Corvo se salvará *in extremis*, limpiará su deslustrado nombre y devolverá a Emily Kaldwin, legítima heredera, al codiciado trono de Dunwall.

Han pasado quince largos años desde los acontecimientos narrados en la primera entrega de la serie. **Emily ha dejado de ser una niña inocente y se ha convertido en una mujer fuerte e independiente.** Hasta tiempos recientes la paz había reinado en los dominios de la emperatriz. Por desgracia, en la actualidad, no solo se escuchan voces contrarias y críticas hacia la labor de Emily como monarca, sino que algunos enemigos políticos están muriendo de manera muy sospechosa. Y es que como casi todo en Dunwall, las luchas intestinas están a la orden del día y los conspiradores no duermen. Repentinamente, durante el transcurso de una ceremonia solemne, el duque de Serkonos irrumpe en la sala del trono junto a su séquito y a una extraña mujer que asegura ser la hermana de la difunta emperatriz Jessamine. En un abrir y cerrar de ojos el caos se desata y la corona pasa de la cabeza de Emily a la de la extraña señora. Nuevamente en la oscuridad, Corvo o Emily (puedes elegir jugar con uno de los dos y en el momento en que selecciones al personaje el otro quedará atrapado bajo el influjo de los poderes de la nueva soberana) deberá de luchar para devolver el río a su cauce.

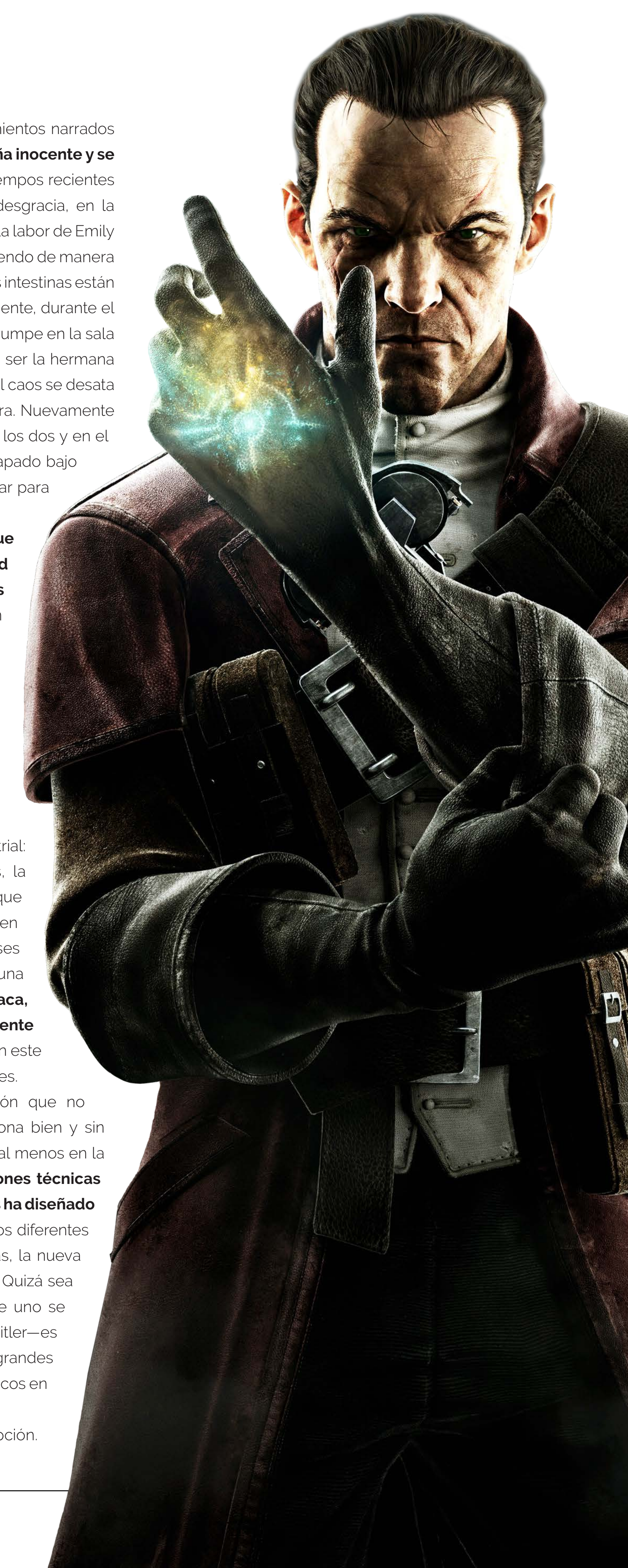
La historia principal está muy bien narrada, **y aunque algunos la puedan tildar de simple—que lo es—, la profundidad se alcanza gracias a la fastuosa riqueza de libros, documentos y conversaciones** que los personajes de Karnaca mantienen y escuchamos a lo largo del juego. Las comparaciones son odiosas, pero siempre me ha dado la impresión de que tanto el estilo del guión como su desarrollo se asemejan mucho a lo visto en *Bioshock*. Quizá sea uno de los únicos videojuegos que está a su altura en este sentido.

## —Belleza sórdida—

Las callejuelas de Dunwall resaltaban por su aspecto industrial: el humo, las chimeneas, los colores apagados en exteriores, la suciedad de los entornos y la corrupción de una ciudad con toque de queda en la que nadie podía hacer vida con libertad. Aunque en *Dishonored 2* volvamos a Dunwall durante los primeros compases de la aventura, lo cierto es que el conjunto se desarrolla en una nueva localización. **El personaje tendrá que viajar ahora a Karnaca, una ciudad construida sobre el mar y con un toque claramente mediterráneo**. No en vano, los desarrolladores se han basado en este tipo de paisajes y han viajado *in situ* para fotografiar dichos parajes.

Si bien técnicamente estamos ante una producción que no destaca en absoluto, el motor gráfico—el Void Engine—funciona bien y sin problemas de rendimiento ni en entornos abiertos ni cerrados, al menos en la versión analizada—PS4 Pro—. No obstante, **todas las limitaciones técnicas quedan relegadas a un segundo plano porque Arkane Studios ha diseñado un auténtico cuadro animado.** Karnaca ofrece ahora escenarios diferentes y una paleta de colores algo menos apagada. De todas formas, la nueva ciudad está lejos de ser un lugar de ensueño y de vacaciones. Quizá sea una apreciación un tanto peregrina, pero la sensación de que uno se encuentra en un estado dictatorial—bien podría ser la de Adolf Hitler—es constante: soldados uniformados patrullando, control absoluto, grandes carteles con simbología política, y mensaje de voz propagandísticos en plena calle se suceden sin descanso.

Estéticamente se sigue respirando el aire viciado de la corrupción.



La urbe languidece medio abandonada, con tiendas cerradas, zonas destruidas, a medio hacer o muy deterioradas, puestos de guardia por doquier y personas abandonadas a su suerte. **La suciedad impera aquí y allá, todo impregnado de un tono sórdido, luctuoso y en ocasiones ciertamente visceral.** Ya desde el primer momento que pisamos Karnaca se aprecia de manera cristalina. El protagonista llega al puerto y vislumbra a unos cuantos pescadores que destripan los manjares con cuchillos afilados; sangre y entrañas. En las inmediaciones nos topamos con un pescador que propina una violenta paliza a unos desafortunados compañeros de profesión. Un poco más allá, en un piso contaminado por la muerte se hallan varios cadáveres putrefactos. El zumbido de un aleteo escalofriante se escucha cada vez más cerca y los cuerpos de las repugnantes moscas de la sangre aparecen picoteando los cuerpos sin vida y volando alrededor de su nido. Se trata de un nuevo enemigo que es inofensivo individualmente, pero letal cuando aparece junto a un enjambre.

**Y si los exteriores brillan con luz propia, el trabajo en interiores es más rico aún.** Desde las entrañas de los domicilios y comercios de Karnaca, plagados de oscuros secretos, coleccionables y detalles, pasando por un solárium reconvertido en sanatorio y una mansión mecánica de impresionante estética y aún más aguda arquitectura, todos los entornos tienen detrás un trabajo espectacular. *Dishonored 2* es, en esencia, un retrato retorcido de una sociedad decadente que se debate entre la cordura y la locura más estremecedora.

El doblaje rinde a gran nivel tanto en su versión original en inglés como en español. Además, **en esta secuela Corvo ya no es un personaje mudo y mantiene conversaciones con otros personajes.** Destaca el hecho de que en esta ocasión sí se pueda elegir el idioma deseado mediante un selector, así como los subtítulos, algo que no ocurrió en *Dishonored* y que los aficionados de las voces originales sin duda agradecerán. Por otro lado, la banda sonora original acompaña bien a la acción y es de calidad, pero pasa un tanto desapercibida.

## —Una jugabilidad bien construida—

La arquitectura jugable está a la altura de su nivel artístico. Como he mencionado previamente, en esta entrega se puede elegir entre jugar como Corvo o como Emily. En líneas generales las frases que dicen ambos son las mismas, pero **los personajes son diferentes porque tienen poderes alternativos**. Corvo es un personaje continuista y tiene prácticamente las mismas habilidades que en el primer juego. Emily, en cambio, estrena poderes muy interesantes que permiten resolver situaciones de otro modo. Por ejemplo, es capaz de seleccionar a varios objetivos y matarlos casi al mismo tiempo.

Se puede disfrutar de la aventura empleando el sigilo o de forma más directa. Por otra parte, no todo es blanco o negro, sino que también existen los tonos grises; es decir, un poco de asesinato mezclado con silencio no letal. **Como en el capítulo previo es posible acabar el juego sin matar a un solo individuo.** Es una maravilla que todo esté tan bien cimentado. Hasta el combate ya no se siente tan ortopédico e invita a probarlo en profundidad. Los más atrevidos pueden incluso renunciar a sus poderes e introducirse en Karnaca sin más habilidades que las de la espada y el sigilo. Sin embargo, en este caso será imposible conseguir todos los talismanes de poder—si los equipamos ofrecen ciertas ventajas—, ya que para hacernos con algunos se exigirá como mínimo la habilidad de guiño.

**La jugabilidad ha sido diseñada de forma que las misiones se puedan resolver de distintas maneras, por rutas y métodos nuevos.** Pese a que en un principio el objetivo suele ser asesinar a un blanco concreto, al explorar los entornos se encuentran toda clase de pistas que nos ofrecen la posibilidad de hallar vías alternativas y no letales de finalizar la misión.

**La inteligencia artificial de los enemigos sigue siendo bastante acertada y ha mejorado mucho, sobre todo en los niveles de dificultad más elevados**. En algunas ocasiones sí he detectado ciertos desajustes, pero el comportamiento general es muy bueno. Hay que cuidarse mucho de abandonar cuerpos sin esconderlos, puesto que los soldados o los civiles podrían encontrarlos y activar la voz de alarma.

**Mención especial al impresionante trabajo que el estudio francés ha realizado al diseñar la mansión de Kirin Jindosh**, sin duda uno de los escenarios más fascinantes e ingeniosos tanto en lo artístico como en lo jugable. Mediante un sistema mecánico que se canaliza a través de palancas y otros mecanismos, las habitaciones cambian completamente de aspecto. El escenario se convierte en un puzle en sí mismo. Además, aparecen en este punto unos nuevos enemigos robóticos que nos pondrán las cosas un poquitín más difíciles.

## —Evolución en la dirección adecuada—

*Dishonored 2* amplía y mejora el concepto de la primera entrega. Es una secuela que aúna estética, música, mecanismos jugables y una narrativa poderosa. **Todos los elementos encajan en calmada armonía y hacen que el jugador se mantenga a los mandos durante largas horas**. Es un título que merece ser jugado de forma sosegada, entendiendo como sosegada el hecho de que se invita a profundizar en su mundo y personajes. Paradójicamente Karnaca está rodeado de cadáveres y putrefacción, pero los personajes se sienten vivos, mantienen conversaciones entre ellos y hacen su día a día. Reaccionan cuando ven algo extraño y avisan a los guardias si pillan a Corvo o a Emily haciendo de las suyas.

**Su único punto débil es que técnicamente podría haber sido algo más potente,** pero cuando el resto de elementos que conforman el videojuego funcionan tan bien como en *Dishonored 2*, resulta bastante complicado no perdonar sus escasos errores. Si disfrutaste del primer título este te atrapará irremediablemente. Si eres nuevo en la serie es recomendable gozar primero de la precuela, ya que los personajes y los acontecimientos derivan de ese primer capítulo. Todavía se puede encontrar en el mercado la adaptación de *Dishonored* a las actuales máquinas de sobremesa.



**DESARROLLADOR**: ARKANE STUDIOS
**LANZAMIENTO**: 11/11/2016
**PLATAFORMAS**: PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC



# VIDAS INADVERTIDAS

**POR JON ANDONI**

¿**Qué es lo que hace que un mundo nos parezca realmente vivo?** Es una pregunta difícil de contestar; no solo por la subjetividad inherente a esta cuestión, sino también por los muchos factores de los que puede depender. Puede que alguien diga que unos gráficos fotorrealistas son totalmente necesarios para sumergirse completamente en un juego, y otra persona creerá que unas físicas elaboradas son fundamentales —ver caer las palmeras en *Crysis* no se olvida fácilmente—. Todo eso está muy bien, pero hay un aspecto que suele ser olvidado por los desarrolladores: la inmersión en todo lo relacionado a los personajes secundarios y terciarios. **Sí, estoy hablando de lo que llamamos en inglés NPC (*Non-player character*) y en español PNJ (Personaje no jugador), de sus motivaciones, de sus rutinas, y en resumen, de sus vidas.** Si bien es cierto que no todos los géneros pueden aprovechar esta faceta, muchos otros sí que ganarían en inmersión si los trataran adecuadamente. Esto es un repaso por unos pocos títulos —o sagas— que hacen las cosas bien en este campo.

¿Dónde se puede observar si los personajes secundarios tienen unas vidas realistas? **Pues el primer lugar en el que pensaremos son las ciudades o los pueblos; grandes aglomeraciones de personas que tienen que comportarse de una forma concreta.**



Las ciudades son frecuentes en muchos videojuegos, y el realismo o su simulación son muy necesarias para una buena inmersión. Sagas como *The Elders Scrolls* o *Gothic* son sendos ejemplos; **todos los PNJs de ambas sagas tienen nombres propios, rutinas que van desde atender tiendas, salir a cazar, viajar entre dos pueblos y otras muy variopintas.** Pero no es oro todo lo que reluce, y esta individualización puede causar **ciertas discrepancias**; como ejemplo pongamos *Oblivion*, en particular la Ciudad Imperial, capital de Cyrodiil. Poner nombre a todos los personajes automáticamente significa que la población va a ser muy reducida; haciendo números, en la ciudad viven aproximadamente trescientas personas —contando a los guardias, que son unos cien—. Un número absurdo para lo que debería ser una enorme urbe, población principal de un imperio. Esto afecta a la inmersión, y da la sensación de que *Gothic* lo maneja mucho mejor, ya que se desarrolla en un pequeño campamento de prisioneros. La saga de Bethesda peca de ser demasiado ambiciosa, y estos pequeños detalles quedan en el aire. Sin embargo, si obviamos este detalle, solo queda felicitar a Bethesda.

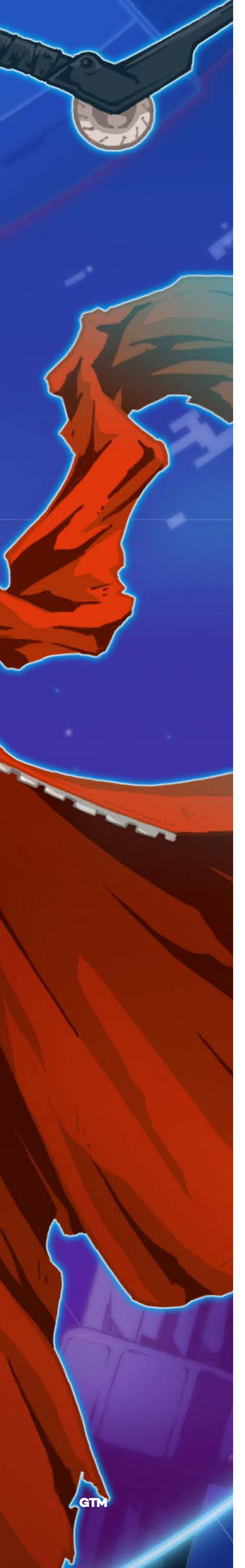
**La industria japonesa también ha coqueteado con las ciudades vivas, y *The Legend of Zelda: Majora's Mask* es el paradigma en ese campo**. Dos factores marcaron un antes y un después en lo que a inmersión se refiere. Lo primero, el **inusual ciclo de tres días que se repetía eternamente**, que permitió a los desarrolladores añadir complejos horarios y rutinas a los personajes secundarios. Segundo, **las trabajadas misiones secundarias** que podían ocurrir en diferentes días, o que requerían cumplir ciertos objetivos en diferentes lugares. Solo en Ciudad Reloj hay más de veinte distintas, un número nada desdeñable. Estos dos factores por separado ya serían impresionantes, pero es su fusión lo que hace de *Majora's Mask* un producto atemporal. **Ciudad Reloj y sus personajes son el modelo ejemplar de este artículo**, y debiera ser usado como inspiración por aquellos que deseen trabajar en esta área. Otro título del país nipón que merece una mención es ***Radiata Stories***, un colorido juego de rol que tiene una enorme ciudad —cuyo nombre da nombre al título— donde cada personaje vive su vida, con la particularidad de que si cumples algunas tareas podrás llevarlos en tu equipo. El hecho de poder manejar a decenas de personajes diferentes es algo peculiar, y tener la posibilidad de dar rienda suelta a tu ira y enfrentarte a todos ellos en combate es todo un detalle.

**Pero no son necesarias grandes urbes para que los personajes secundarios parezcan realmente vivos, y *Dark Souls* es el ejemplo perfecto.** Para alguien que complete el juego sin miramientos, sin detenerse ni prestar mucha atención, puede que esto que digo haya quedado oculto, pero es seguro que al menos fue testigo de alguna de las muchas interacciones de los personajes. *Solaire* es una constante que quedó grabada en la mente de muchos jugadores, y otros como *Patches* o *Lautrec* son odiados por todos —ganándoselo a pulso, desde luego—. **Y no solo sus periplos y acciones a través del mundo refuerzan la inmersión, también lo opaco del desarrollo lo hace.** Las teorías de los jugadores han hecho que la profundidad del título de From Software llegue a unas cotas increíbles. La expresión «leer entre líneas» cobra aquí verdadera importancia. **Tan importante es lo que está ahí como lo que no está**, Y *Dark Souls* nos lo recuerda de la forma más sutil posible.

Igualmente, **la saga *S.T.A.L.K.E.R.* es una buena candidata en este grupo de títulos**, ya que no hay ciudades, y los asentamientos son tan pequeños que no pueden considerarse ni pueblos. Más allá de su ambientación —la cual es cuasi perfecta, y desde luego que ayuda—, destaca en lo cuidado de sus personajes. **En este caso no tienen personalidades definidas, ni nombres propios, pero basta jugar unas pocas horas para sentir una particular naturalidad, diferente a muchos otros juegos**. Se pueden observar como los personajes viven en sus pequeños poblados, con sus míticas guitarras clásicas que te hacen sentir como en casa, o como inician tiroteos con el enemigo al ver su territorio amenazado. Es difícil de explicar con palabras, es más una sensación que algo real. **Pero de eso se trata, de sumergirnos en el mundo**. Es tal la dedicación de algunas personas por este sentimiento que incluso hay un *mod* en la saga que permite hacer que el mundo funcione aunque tu estés en otra zona totalmente distinta. Impresionante se queda corto.

Aunque es en los juegos de rol —ya sean japoneses u occidentales— donde verdaderamente puede brillar el trabajo y dedicación en la realización de los PNJs, **es algo que debería cuidarse en todo aquel título que tenga un buen número de ellos**. El futuro también promete brindarnos buenos trabajos en este campo; por ejemplo, los desarrolladores del futuro *Kingdom Come: Deliverance* han prometido mecánicas interesantes para los personajes, y asimismo será interesante ver hasta dónde llega la próxima entrega de la saga *The Elder Scrolls*. **Lo que está claro es que el amor por los detalles es lo que hace que los jugadores recuerden un título, y un mundo vivo seguro que enamorará a más de uno.**





# 5 JUEGOS TAPADOS

## DE 2016 QUE NO DEBES DEJAR PASAR

POR ADRIÁN DÍAZ

Otro año más que se va y se podría decir que acabamos con la misma fórmula de siempre: **la clásica que contiene juego de deportes, *shooters* para elegir y algún que otro lanzamiento fuerte** como *Final Fantasy XV* o *The Last Guardian*. Pero durante este 2016 hemos visto grandísimos juegos de muchos otros géneros que, ya sea por una mala estrategia comercial —véase *Titanfall 2*—, o por pertenecer a un género menos popular (y por ello no tener la repercusión necesaria) han quedado relegados a un segundo plano.

Han sido tantos que podría hacer fácilmente una lista de unos **veinte videojuegos a los que tendrías que darle una oportunidad**, pero me gustaría destacar especialmente cinco que me gustaron bastante, a la vez de ser muy diferentes entre sí. Destacar que el *top* no tiene orden particular, solo es una enumeración. Vamos allá.

### XCOM 2

La aclamada secuela de *XCOM: Enemy Unknown* llegaba a principios de este año después de casi cuatro de espera. Acostumbrados al buen hacer de Firaxis, podíamos esperar algo de notable para arriba. Y así fue, no nos vamos a engañar. Tuve la oportunidad de hacer la *review* de este título **y no me defraudó**. Como tampoco lo hizo a la prensa en general, que le otorgó notas excelentes. Pero un estreno que fue exclusivo en la plataforma de PC, acompañado del casi ya «obligado por norma» periodo de problemas de rendimiento en muchas máquinas que superaban con creces los requisitos recomendados fue **un castigo quizá excesivo** para un título que mereció más atención.

Sin duda era un título esperado y un gran regalo para empezar 2016, pero el *hype* **se disolvió rápidamente tras pasar un primer mes**

**de continuos parches para salvar la situación.** A eso hay que sumarle el retraso del lanzamiento en consolas, que no vino **hasta pasados siete meses**, en septiembre. Una puesta en venta simultánea en todas las plataformas hubiese ayudado a *XCOM 2* a mantenerse en la boca del público al menos un poco más de tiempo.

No es que esté totalmente muerto, ya que la comunidad lo mantiene a flote gracias a sus *mods* —soportados oficialmente por la misma Steam Workshop en PC— pero las estadísticas no acompañan. Hablamos de una media de 40.000 jugadores en su mes de lanzamiento, que solamente dos meses después se vio reducida a una décima parte, tan solo 4.000 jugadores, tendencia que sigue hasta el día de hoy. Una verdadera pena, ya que el *XCOM* recordado como mítico seguirá siendo el primero y no esta segunda entrega **que mejora en casi todos los sentidos a su predecesor,** haciéndolo mucho más dinámico y menos tedioso de jugar en un género no apto para todos los públicos.

## HITMAN

El Agente 47 ha visto cómo en este año le han dado una vida nueva, una que merecía desde hace mucho tiempo. Ya se apuntaron maneras con *Hitman: Absolution* en 2014 y se ha visto reflejado en la entrega más reciente. No obstante, la estrategia de comercialización no ha sido del todo adecuada. Y estamos hablando de que ***Hitman 2016* es excelente ahora mismo, con su primera temporada acabada**, pero entrar en una tienda, ver una de las sagas más míticas de este siglo en la estantería y llevártelo a caja para que luego te puntualicen que se trata de solo una parte del juego, asusta al jugador medio que pasa de estar atento al lanzamiento de los futuros capítulos. Eso se ve agravado por el anuncio de la edición física que saldrá a finales de enero de este próximo 2017, y que lleva al jugador a autoconvencerse y mantenerse a la espera para hacerse con algo completo. Es lo que tiene vivir en la era del contenido descargable a precio de oro, amigos, pese a que no sea concretamente el caso, pero sí algo similar.

Como título, *Hitman* hace honor a su nombre más que nunca. **Cada capítulo es casi un juego en sí mismo, con mapas enormes y magníficamente detallados y con una inteligencia artificial tan elaborada que nos presenta mil opciones para llevar a cabo nuestros asesinatos**. Además, IO Interactive no quiso lavarse las manos con cada capítulo, sino que buscó la inclusión de formas de entretenimiento más interactivas, que mantuvieran al jugador enganchado a *Hitman*. Lo consiguieron con el modo «Objetivo Escurridizo»: tener un determinado tiempo para matar a un sospechoso y nada más que un intento. Morir en el transcurso de la misión o llegar tarde para hacerla hará que nos sea imposible tener éxito en ella, y no podremos repetirla. Tampoco tendremos medios como el modo Instinto o el minimapa para saber donde está. Una forma muy inteligente de añadir competitividad e identidad para ser un verdadero *Hitman*.

IO Interactive consiguió así que con cada entrega la gente explorara en su individualidad cada nivel, completando misiones secundarias, inventando nuevas formas de asesinato y ver como cada jugador hizo sus movimientos de una forma u otra. Hitman ha vuelto este año y muchos no se han dado cuenta. **Y aún no se ha terminado, ¡hay más temporadas por venir!**

## OXENFREE

El primer *indie* que aparece en la lista y otros de los tempraneros de este año. Muchos ya esperaban este juego sabiendo quién estaba involucrado en el proyecto: **Night School Studio**. Qué mal puede salir de un estudio donde hay ex-miembros de Disney y Telltale Games, ¿no? Pues eso mismo, nada, o casi nada. Y menos si tenemos en cuenta que es su primer videojuego.

Hay que saber muy bien lo que es ***Oxenfree***, tanto antes de jugarlo como cuando estemos haciéndolo. No es una película, ni tampoco una aventura gráfica con puzles de por medio. **Estamos ante un *thriller* con una historia donde hay sucesos paranormales y a través de nuestra radio iremos descubriendo que está sucediendo realmente** tras las anomalías vistas al principio del juego. A la fórmula se le añaden virtudes como un apartado gráfico muy característico, **bonito pero a la vez con un toque añejo** que le queda muy bien, y unos diálogos muy bien fabricados que hacen que empaticemos con los personajes desde el primer momento. Aunque esta última ventaja viene con su defecto: debemos entender el inglés de una forma algo más que básica, ya que *Oxenfree* es un derroche verbal continuo y se disfruta si posees un buen nivel del lenguaje de Shakespeare A mucha gente le echa para atrás aún *Undertale*, y eso que es escrito. Este título te puede matar del disgusto si no estás preparado.

El juego tiene múltiples finales y diversas respuestas que responder a tus compañeros de aventura continuamente, haciendo que salga más tu propia personalidad que la de un personaje predefinido. Con eso quiero decir que tú eliges si Alex, la protagonista, va a ser la buenaza del grupo o nos ganaremos el odio de todos, incluso de nuestro mejor amigo Ren y nuestro nuevo hermanastro Jonas. **También**

**habrá muchas cosas por descubrir en la isla con la radio a modo de huevo de pascua:** escuchamos desde canciones de los años 40 hasta historias del pasado de la isla que nos ayudarán a comprender que está pasando en ella. Jugosas opciones que dejan la puerta abierta a rejugarlo varias veces para sacarle todo lo que *Oxenfree* puede ofrecernos.

El juego está viviendo una segunda juventud en PC tras aparecer por un irrisorio precio en el *Humble Bundle Day of the Devs 2016*, junto a títulos de la talla de *Grim Fandango Remastered, Broken Age, Titan Souls* o *Day of the Tentacle*, también en su versión remasterizada. Una magnífica ocasión para muchos —entre los que me incluyo— para disfrutar de un producto que no ha hecho ruido, pero ahí está. Y me enganchó de principio a fin, como *thriller* que es. La verdad está ahí fuera.

## FURI

Difícil saber qué es *Furi* viendo solo vídeos, así que imaginaos si os tengo que vender la moto de lo buen juego que es. Yendo al grano: es un *Devil May Cry* con un estilo artístico cercano al manga donde nuestro objetivo solamente es derrotar a jefes, uno detrás de otro. ¿No os convence aún?

Menos lo hará si os digo que somos un prisionero encarcelado en una prisión sin saber ni quién somos ni como hemos acabado ahí. Bueno, **en concreto la narrativa de *Furi* no es su fuerte**. Solo sabemos que la forma de salir de ahí es cargarnos a quien se nos ponga delante y, la verdad, que el trasfondo de cada uno de los *bosses* que nos aparecen **es cuanto menos interesante y distintivo de cada uno de ellos.**

Y es aquí donde *Furi* brilla. **Brilla por su dificultad, meticulosa cuanto menos**. El menor fallo de reflejos y precisión es castigado con la pena máxima. El movimiento es constante y la pirotecnia de proyectiles y golpes, espectacular. El jefe que menos dura tiene cuatro fases distintas, y los que más entre siete u ocho. Fácil no es, y debido a la numerosa cantidad de etapas que tenemos que pasar frente a cada rival para hacernos con la victoria hace que la sensación de repetición sea menor. **Es el equilibrio adecuado entre habilidad del jugador y aprendizaje de patrones** del enemigo. Podemos llegar a estar una media de 10 o 15 minutos intercambiando golpes con alguno de estos jefes con el miedo de que si morimos, toca empezar de nuevo. La duración del juego la establecemos nosotros con nuestra habilidad.

Acompañado de una banda sonora electrónica potentísima con artistas como Carpenter Brut, Scattle —estos dos aparecen en Hotline Miami, todo dicho— o Danger, y con la dirección artística del mismo Takashi Okazaki —creador de Afro Samurai— poco queda decir de un juego que para el público que busca retos constantes como si de un *Dark Souls* se tratara no puede dejar escapar.

## LAYERS OF FEAR

¿Cuánto tiempo ha pasado desde que un título de horror psicológico lleva a buen puerto su cometido? *Layers of Fear* se estrenaba en febrero de este año y algunos medios reconocidos no lo juzgaron de una forma correcta. Creo que encasillar al juego de usar ideas repetidas y caer en los típicos clichés es como acusar a un *shooter* por usar armas. ¿Quieres un juego que se juegue al estilo del cancelado *P.T.*? Aquí lo tienes, sin más.

Con una capa artística gótica por encima, ***Layers of Fear* se intenta alejar del susto fácil**. No quiero decir que no los haya, pero prepárate para ver más cuadros deformados que nunca, muñecas con la misma cara del demonio y pinturas corroídas por toda la casa. No está aquí para que tengas cuidado al girar la esquina del final del pasillo, está para que cuando te des la vuelta, quizás la puerta por la que pasaste ya no esté.

La historia se repite en sí misma, coleccionando objetos clave que nos cuenta la historia del protagonista. En cada repetición de partida **encontraremos nuevas formas de avanzar y nuevos objetos**. Y lo más importante es que el juego **se vuelve lo que pretende ser: oscuro**. Tendremos miedo de cualquier cosa, no de un monstruo detrás de una cortina. **Horror psicológico, ¿recordáis?**

*Layers of Fear* es una magnífica opción para el que no le convencen opciones más bizarras como ***Outlast*** ni tampoco cosas tan profundas como ***SOMA***. Es un título que define —que no redefine, ya que no viene a reinventar nada de lo ya visto— **lo que es el terror gótico de las novelas más clásicas**, como si de una obra de Henry James se tratara. Los inconvenientes **pasan por unos controles algo pesados y toscos**, con una especie de aceleración que resulta algo molesta, además de ser a veces poco intuitivo para encontrar ese objeto que acciona la siguiente pantalla. También está solo en inglés, pero ni mucho menos es tan acusado como el caso de *Oxenfree* que he puesto anteriormente.

Así pues, estos serían mis juegos recomendados bajo el manto de los triple A que todo el mundo ve por encima. A todo eso, todos son multiplataforma, por lo que no tenéis excusa de jugarlo en cualquier máquina. ¡Al ataque, y ya me contaréis!

MIS NOCHES EN

# SILENT HILL

POR BORJA RUETE

*Apago la luz y la habitación queda en penumbra, una oscuridad que solo se interrumpe cuando enciendo mi viejo televisor. La pantalla de tubo emite un chisporroteo y un zumbido escandaloso. Pulso el botón de PlayStation y el logo se dibuja al mismo tiempo que una melodía muy característica. A continuación, los acordes de Akira Yamaoka resuenan en la estancia y las letras que conforman el nombre del título se materializan al fondo, como antesala del negro sueño que estoy a punto de vivir: «Bienvenidos a Silent Hill», reza el cartel a la entrada del pueblo; bienvenidos a vuestra más lúgubre pesadilla.*

Hubo un tiempo en el que el terror más puro acechaba a los videojuegos, y Silent Hill era probablemente el exponente más reseñable. En agosto de 1999 yo contaba con trece primaveras y era un mozuelo atraído por las historias de miedo. Todavía no me había iniciado en los ***slasher*** más clásicos, pero ya había disfrutado a hurtadillas de *Scream*, la conocida película del ya fallecido Wes Craven. En esos tiempos que ahora se me hacen tan lejanos, **San Sebastián contaba con una única tienda especializada en videojuegos: Centro Mail,** la popular franquicia española que acabó comprada por GAME unos cuantos años después. El caso es que la tienda estaba a bastante distancia de mi casa, habida cuenta de que en La Bella Easo el punto más distante en comparación con la de cualquier gran ciudad es un lugar cercano. Sea como fuere, y como muchos niños de mi época, en esos instantes libraba una particular guerra contra mi madre. Y es que los juegos +18 estaban completamente vetados bajo pena de confiscación. Ni que decir tiene que eso no era un impedimento que me privara de escabullirme, acumular mis maltrechas monedas, y adquirir el juego prohibido a escondidas: entre ellos estuvo *Silent Hill*.

*Cuando Harry entra al pueblo maldito quedo embelesado con ese lugar destartalado y cubierto de una espesa alfombra de cenizas, que como nieve copiosa, tiñe de alba el pavimento. No siento miedo todavía, pero un escalofrío recorre mi espalda y la sensación de que algo horrible va a ocurrir me persigue. Las calles parecen vacías a simple vista y, sin embargo, algo se mueve en las inmediaciones. Da la impresión de que es humano, pero al acercar la mirada, la forma humanoide se deforma y adquiere matices grotescos. Entonces, vocifera una radio desintonizada. Ruido, ¡más ruido! La criatura se gira. Se acerca. Muero.*

Uno de los rasgos que más aprecio de la saga *Silent Hill* es su fascinante estilo artístico. Macabro en muchos sentidos, sí, pero deliciosamente construido. **Los horrores que allí se suceden están confeccionados a medida, con la intención de que el jugador huya de forma pavorosa, y que al mismo tiempo quiera seguir descubriendo los secretos escondidos en ese universo demoniaco**; cóctel bien mezclado de adrenalina, endorfinas y un poquito de malsana curiosidad. Como ejemplo de esto siempre me acuerdo de una chica que conocí hace unos años y que me confesó que mataba a todas las criaturas que aparecían frente a sus ojos para no tener que volver a enfrentarse al miedo que le suponía

reencontrarse con los monstruos de pesadilla. Y pese a todo ello seguía y seguía jugando.

*Los años pasan y Silent Hill 2 llega a mis manos. Cuchillos en la noche. Chirridos sobre piedra y metal. Cabeza Piramidal arrastra el largo filo sin prisa, alerta y en búsqueda constante de víctimas. Sus piernas avanzan con parsimonia, acercándose más a cada paso. Cerca, más cerca, casi tocando el cuerpo de James, el protagonista del juego. Tiemblo como en un día gélido de invierno. Las voces murmuran. Muero de nuevo.*

La música, los efectos de sonido y el apartado visual se conjugan en perfecta sintonía para cumplir una función muy concreta: causar miedo al jugador. A diferencia de otros títulos, donde la sensación de terror se consigue a través de sustos puntuales, en *Silent Hill* el miedo se conjura como una constante. Es una atmósfera opresiva y asfixiante lo que mantiene ese sentimiento a lo largo del tiempo. **Se trata de un terror primigenio que ataca a lo psicológico, introduciéndose como sierpe en la cabeza y confundiendo los sentidos.** No se hubiera conseguido sin esa combinación de sonidos, banda sonora y diseño. Sin embargo, los dos primeros se confunden a menudo. ¿Es ruido? ¿Música? ¿Horror ancestral? Es eso y mucho más. Pocos juegos (si no ninguno) compiten en ese aspecto.

*Sigue pasando el tiempo. He sobrevivido (¿o no?) a varias entregas. Y ahora Silent Hill 3 está aquí. La protagonista es una muchacha joven, atractiva, bella diría. Despierta en un parque de atracciones de colores metálicos, ajados y roñosos. Un muñeco con forma de conejo, copiosamente ensangrentado, mira a la chica inmóvil. ¿Es la realidad u otra pesadilla? La noche regresa; las criaturas avanzan; yo sucumbo.*

**El relato psicológico se cincela mediante una historia tan retorcida como los demás elementos que componen la obra**. En *Silent Hill* nada es lo que parece. El refrán que dice eso de que «las apariencias engañan» cobra aquí una importancia crucial. ¿Y las respuestas? Todas ellas están escondidas en el pueblo, pero no basta con seguir el hilo argumental: es necesario ahondar. Al bucear por la red uno se topa con innumerables teorías, algunas con cierto fundamento y otras demasiado cogidas con pinzas. La saga es toda una invitación a la reflexión sesuda.

*Mi habitación se da de bruces con otra habitación. The Room. Silent Hill 4. El principio del ocaso, el adiós del Silent Team. El personaje mira por la mirilla y ve unos ojos que le observan. Repentinamente, algo cruje a su espalda. Muerte, muerte, muerte.*

Los puzles han servido de engarce para aglutinar todos los *survival horror* clásicos. **Por desgracia, el ingenio prácticamente ha desaparecido de la mayor parte de videojuegos**. Ahora todo está señalizado y los puzles se reducen a simples pasatiempos sin dificultad. En *Silent Hill* los puzles se resolvían buscando pistas, revolviendo habitaciones, atando cabos y, en definitiva, usando la cabeza. ¿Quién no recuerda el puzle del piano presente en la primera entrega de la serie? Papel, lápiz, garabatos y paciencia. Esos eran los ingredientes principales

*La pantalla emite un último halo de luz y se apaga dando paso a una oscuridad insondable. A estas horas de la noche los malos sueños gobiernan los pensamientos y yo me encuentro a su merced, envuelto en su suave manto. «Silent Hill...» —susurra una voz—. «Silent Hill...».*



EL USO DE LA

# NOSTALGIA

## CUANDO YA ESTÁ TODO INVENTADO

**POR FERNANDO BERNABEU**

Tal vez sea el videojuego *indie* más conocido por la comunidad de jugadores, pero es que *Shovel Knight* se lo ha ganado a pulso.

Yacht Club Games inició sus andaduras, al igual que muchas otras empresas desarrolladoras de videojuegos que buscaban financiación, **en Kickstarter.** Consiguió cumplir su meta económica hace tres años, en 2013. Lanzaron su campaña en marzo y al mes siguiente ya contaban con el dinero suficiente, pero fue el 26 de junio de 2014 cuando terminaron lanzando *Shovel Knight* para PC.

Actualmente este gran juego ha llegado a prácticamente todas las plataformas posibles e incluso tiene contenido exclusivo según la versión con la que juguemos. ***Shovel Knight* y Yacht Club Games se han convertido en la referencia de lo que todo estudio que empieza en el panorama *indie* pretende terminar siendo.** Y desde luego, razones no le faltan.

La estética de 8 bits en la que se basa *Shovel Knight* ya empieza a cumplir con el cometido de decirnos que va apelar a nuestra nostalgia como jugado-

res. Parece prometer que recordaremos aquellas tardes después del colegio en las que nos enganchábamos al mando de NES para jugar a *Mega Man*, a *Super Mario Bros. 3* o incluso a *Castlevania*. No obstante, en realidad ese sentimiento es una ilusión: ***Shovel Knight* no cabría en un cartucho de NES**.

Para empezar, su paleta de colores contiene más tonos de los que era capaz de presentar la tecnología de las primeras consolas. La pantalla se ha adaptado a los televisores panorámicos (y a las pantallas de las portátiles), la música y los efectos de sonido no están limitados a un solo canal, y las partículas y las diferentes capas de cada nivel que se unen para darnos una ilusión de profundidad ya son demasiados detalles para que el limitado hardware de NES los pueda ejecutar correctamente.

Pero es que *Shovel Knight* no trata de copiar a los juegos de la era de los 8 bits, **sino que toma prestadas varias de las mecánicas que recordamos de títulos antiguos**, las adapta adecuadamente a los tiempos modernos e innova en otros aspectos para eliminar los aspectos negativos de esos videojuegos que tan buenos recuerdos nos han dado.

Tal vez lo primero que se nos venga a la cabeza cuando empezamos a jugar es que Shovel Knight se parece a Mega Man. Al fin y al cabo es un personaje vestido de azul que se enfrenta a jefes finales parecidos a él o que tienen una temática concreta. Pero su ataque principal se basa en dar palazos como si fuera una espada y puede usarla para rebotar sobre los enemigos al saltar sobre ellos como hacía el Tio Gilito en *Ducktales*. La selección de niveles nos recordará a la de *Super Mario Bros. 3* por ser una especie de mapa con recorridos delimitados que incluso cuenta con combates contra enemigos que pululan por ahí y las ciudades que visitamos están presentadas en *scroll* lateral como las de *Zelda II*.

Por estas razones nos encontramos con que *Shovel Knight* nos recuerda a esa época entera y no a un solo juego en concreto. Además, los desarrolladores tampoco han querido que ése sea su principal atractivo, porque **han sabido coger las cosas que tienen sentido para el juego y han descartado todas las demás.**

En principio no esperamos que nos dé nada porque no es una continuación de una saga y **no pretende ser el sucesor espiritual de ningún otro vanagloriado juego**. Si ahora cogiéramos y nos pusiéramos a jugar a alguno de los juegos de nuestra infancia descubriríamos que no resultan tan atractivos como habíamos pensado en un principio. Esto se debe a que **la nostalgia nos hace pensar que cualquier tiempo pasado fue mejor** sin tener en cuenta que esos juegos estaban repletos de fallos que se han ido subsanando con el paso del tiempo y la evolución en el desarrollo de videojuegos. Recordamos lo bueno pero obviamos lo malo. *Shovel Knight* funciona muy bien porque hace lo mismo.

Lo bueno que tenían los juegos de antaño es que se centraban en una sola mecánica, los niveles estaban diseñados de manera ingeniosa y al principio no necesitábamos tutoriales porque ya estaba todo pensado para permitir un progreso lógico en el que el jugador descubría instintivamente lo que tenía que hacer. Eso sí, uno de los principales problemas que tenían los títulos de aquella época era que presentaban una dificultad que ya no se encuentra en la mayoría de



títulos. Había una buena razón para ello, y es que debido a la limitada tecnología los juegos eran más bien cortos y si hubieran resultado fáciles nos los terminaríamos en una tarde.

Así que para *Shovel Knight*, con el objetivo de adaptarse a los nuevos tiempos, decidieron crear un sistema de puntos de control a los que vamos a parar si morimos en algún momento del nivel. Además, no tienen miedo en inspirarse en juegos más modernos cuando tiene sentido hacerlo. Por ejemplo, cogieron una de las mecánicas más brillantes de *Dark Souls*: **la principal penalización por morir es el dinero que dejamos caer en ese punto,** por lo que se nos anima a volver a intentarlo y recoger las bolsas para que nuestro marcador no se vea afectado. Incluso los puntos de control ya mencionados sirven para modificar la dificultad, pues los podemos romper para obtener una recompensa mucho mayor pero ya no seremos capaces de volver a usarlos. **De esta forma se equilibran el riesgo y los premios** y se da libertad al jugador mientras está jugando, pues cada uno puede elegir si quiere romper los puntos de control para afrontar un desafío mucho mayor.

Por supuesto, *Shovel Knight* no es recomendable solo por el factor nostalgia. Es un juego con unas mecánicas sólidas y con una historia más progresista que en realidad no se limita al típico tópico de rescatar a la damisela en apuros. Tiene un encanto único y, al menos en la versión española, está muy **bien traducido por Josué Monchán.** Yacht Club Games sigue actualizándolo después de tanto tiempo con nuevas campañas completamente gratuitas en las que algunos de los caballeros de la Orden sin Cuartel son los protagonistas: lanzaron una con Plague Knight y todavía hay previstas dos más con Specter Knight y King Knight.

Aunque no seáis de la generación que disfrutó de los juegos de 8 bits, este juego os encantará. Pero para los que crecisteis con una NES en casa y con juegos como los arriba mencionados, ***Shovel Knight* conseguirá recordaros el pasado sin un ápice de lo malo que tuvieron los buenos tiempos.**



# ORÍGENES Y EVOLUCIÓN DEL GÉNERO

**POR JAVIER BELLO**

J***apanese Role Playing Game*** es la denominación que recibieron los títulos de corte rolero nacidos en el país del Sol Naciente cuando comenzaron a proliferar a finales de la década de los ochenta. Algunas de las más famosas series dedicadas al género dieron sus primeros pasos durante aquellos años, y mientras que unas se han mantenido fieles a sus raíces, otras han evolucionado con el paso del tiempo o han servido de inspiración para el nacimiento de nuevos clásicos. Este reportaje pretende ser un paseo por la vías de la memoria, dedicado a recordar los inicios y el proceso de transición de muchos de los títulos y franquicias que se consolidaron como referentes del rol japonés.

## INSPIRACIÓN

El género JRPG no surgió de la noche a la mañana, hicieron falta diversas fuentes de ideas a lo largo de diferentes juegos hasta que finalmente se establecieron unas señas de identidad propias. **Una de las principales influencias fue el icónico juego de rol *Dragones & Mazmorras***, que sirvió como inspiración para trasladar al territorio jugable los elementos de aventura y fantasía de novelas como *El Señor de los Anillos*.

*Wizardry* fue uno de los primeros en emplear estos conceptos en un título para ordenador, presentando **un sistema de razas y clases extraídos del juego de rol** y adaptándolos a mecánicas de exploración de mazmorras en primera persona, ganando experiencia y tesoro a medida que progresábamos. La saga llegaría a contar con nueve títulos en total, y su primera trilogía se convertiría en una fuerte influencia de cara a la creación de *Dragon Quest* y *Final Fantasy*.

La serie de juegos *Dragon Slayer* concebida en Japón, fue también **uno de los pioneros de los llamados Action RPG**, introduciendo exploración mazmorrera a lo largo de un laberinto en 2D, con el objetivo de encontrar al dragón que allí habitaba y rescatar a la princesa prisionera. Introducía elementos metroidvania y secciones plataformeras, que premiaban al jugador que se esforzara en buscar secretos, y que fundamentarían las bases de este tipo de juegos.

La tercera entrega de la popular serie *Ultima* en Estados Unidos, sería una de las **responsables de idear el sistema de combate por turnos**, teniendo que organizar y equipar un grupo de personajes y seleccionar las acciones de cada uno de ellos en cada turno de combate. Esta mecánica se convertiría de uno de los pilares del género, siendo hasta la fecha, uno de los sistemas por defecto para los combates en los JPRG.

## EDIFICANDO EL FUTURO

Entre finales de los ochenta y principios de los noventa, nacerían varias franquicias que asentarían las bases de los juegos de rol japonés, con títulos con un progresivo enfoque en la narrativa y desarrollo de personajes, junto con diferentes sistemas de juego con los que resolver sus conflictos. **Hubo varios títulos adelantados a su tiempo**, que experimentaron con ideas que más tarde emplearían otros como referente para crear sus juegos.

Hablo de juegos como *Digital Devil Story: Megami Tensei* que **abandonaba la clásica ambientación de espada y brujería sustituyéndola por la ciencia ficción y el horror** en un ambiente contemporáneo, e introduciendo un sistema de captura de monstruos negociando con ellos para que se unieran a nuestro grupo.

La serie ***Phantasy Star*** contaba con enormes mapas que se podían explorar libremente y presentaba **una narrativa más adulta**, con un argumento que giraba entorno a la venganza y como el abuso de poder lleva a la corrupción. En un momento donde la mayoría de las historias seguían la premisa de derrotar al Rey Demonio y/o salvar a una princesa en apuros, este concepto resultaba casi revolucionario, y abriría las puertas al desarrollo de tramas más complejas.

***Hydlide 3: The Space Memories* fue más allá al presentar un sistema de Karma** que variaba dependiendo de nuestras acciones asignándonos un alineamiento y que influía en como nos trataban los aldeanos de los pueblos que visitábamos. Una visionaria idea que más adelante veríamos en franquicias como *Fallout* o *Mass Effect*.

Los pilares del género no se limitaron a imitar un patrón y *Final Fantasy II* lo demostró presentando una trama mucho más emocional, moralmente ambigua y





cargada de tragedias. Experimentó también con un **sistema de avance basado en repetición de acciones** en vez de subida de niveles, haciendo que cuanto más usáramos una habilidad mejor seríamos en ella. Esta mecá nica se convirtió en un popular patrón de mejora de personajes, y que volveríamos a ver en series futuras como *SaGa*, *Grandia* o en occidente con *The Elder Scrolls*.

La producción de este tipo de títulos fue declinando en las computadoras japonesas en favor del emergente mercado de las consolas, dándose cuenta las desarrolladores del potencial de mercado que tenían estas plataformas, y **a mediados de los noventa comenzaría una exitosa etapa para los juegos de rol japoneses**

> “ El énfasis en el género continuaría de forma acentuada en PlayStation

## LA ERA DORADA

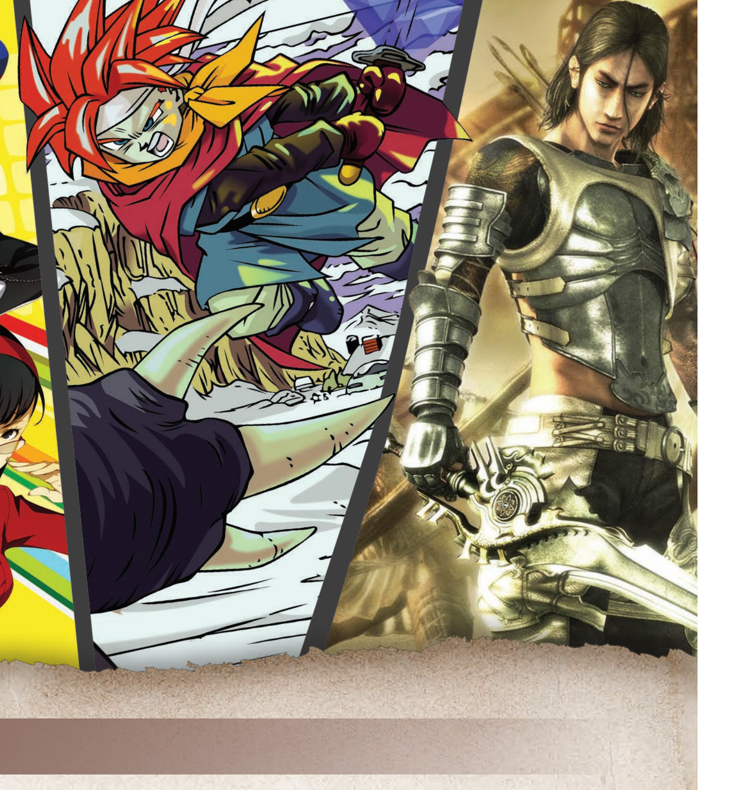
Algunos de los JRPG clásicos dieron sus primeros pasos en MSX o la Famicom japonesa, pero con la llegada de las consolas de 16 bits fue cuando **se experimentó un boom en los juegos de rol**. La entrada de Super Nintendo en occidente descubrió las bondades del género a este nuevo público con títulos como *Secret of Mana* que introduciria la opción de juego cooperativo o *Final Fantasy IV*, que volvio a incorporar notables elementos como el sistema de iniciativa TBA, mecánica que sería adoptada por incontables RPG en el futuro.

Atlus se dejaría notar con *Digital Devil Story: Megami Tensei II*, profundizando en la toma de decisiones y sus consecuencias en su juego de horror futurista, dando como resultado **múltiples finales para su historia**. Un modelo que imitarían otros muchos creadores en el futuro, y que de verdad captaba la esencia de lo que es el rol realmente. Por otro lado, La quinta entrega de *Dragon Quest* por parte de Enix, se centró en experimentar con **nuevos sistemas y sentaría las bases de las mecánicas de captura, colección y entrenamiento de monstruos**, lo cual sería el embrión para el fenómeno que terminó siendo *Pokémon*.

A mediados de los noventa Squaresoft volvía a dar la campanada con *Chrono Trigger*. un título con historia no lineal, diversas tramas y diez finales distintos. Hizo también innovaciones en su sistema de combate, donde el posicionamiento en el entorno y los ataques combinados resultaban clave. Pero además **introdujo también el concepto *new game+***, otorgándonos la posibilidad de reiniciar la aventura con el nivel y equipo de la anterior y facilitando el tránsito a sus variadas conclusiones. La desarrolladora nipona también siguió por esa línea con *Romancing SaGa III*, que nos permitía encararlo con ocho protagonistas distintos y vivir el punto de vista de cada uno de ellos, lo cual le otorgaba una enorme rejugabilidad. Contaba también con un **escalado de nivel para los enemigos**, haciendo que se fortalecieran a medida que nosotros avanzábamos, mecánica que se ha ido implementando en otros muchos juegos desde entonces.

**Otras conocidas franquicias darían sus primeros pasos durante estos años**, con títulos como *Star Ocean*, *Tales of Phantasia* y *Fire Emblem: Genealogy of the Holy War*. Fueron juegos notables que adaptaron y perfeccionaron las mecánicas de combates cuya acción transcurria en tiempo real en el caso de los dos primeros, y del RPG táctico en el último, contando además con la opción de tener romances entre los personajes y que en consecuencia cambiaría el desenlace.

El énfasis en el género continúo de forma acentuada en PlayStation, presentando la serie *Final Fantasy* en Europa con su séptima entrega y lanzando otros futuros clásicos como el que a día de hoy se sigue considerando como **uno de los juegos con mejor trama y narrativa del género: *Xenogears***. Su argumento era increíblemente extenso y tocaba temas como la psicología humana, el origen de la humanidad, la guerra, el



racismo y la pobreza, con numerosas referencias a importantes filósofos. Squaresoft se ganó a pulso su reinado como referente de los JRPG, y afianzaría aún más su puesto con *Chrono Cross*, secuela del título de Super Nintendo y que nos hacía viajar entre dos dimensiones paralelas, donde las cosas podían ser muy diferentes entre una y otra.

Estos años verían también el nacimiento de *Pokémon* y su incontestable éxito en las plataformas portátiles. Otros títulos de culto como *Valkyrie Profile* y *Suikoden II* también se grabarían a fuego en el imaginario colectivo por sus épicas y trágicas historias y notables sistemas de juego. *Star Ocean: The Second Story* perfeccionaría la fórmula de su predecesor y establecería un patrón a seguir para futuros títulos al igual que le sucedería a la saga *Tales of*. No obstante, **fue algo que les terminaría pasando factura en popularidad al volverse muy repetitivas en su fórmula**.

La llegada de la siguiente generación de consolas habría las puertas a las **posibilidades online**, y Dreamcast dio el pistoletazo de salida con *Phantasy Star Online*, para ser seguido al poco por *Final Fantasy XI*, y en menor escala con la serie *Monster Hunter*. Esta fue la época del salto casi definitivo a los juegos 3D, con importantes mejoras en expresiones realistas, el doblaje y un énfasis en el apartado gráfico, que resultó en una notable mejoría de las emblemáticas y espectaculares cinemáticas que acompañaban a este tipo de juegos.

Sin embargo, a pesar de que seguía siendo un género muy popular y apareciendo nuevas franquicias de éxito como *Kingdom Hearts*, *Disgaea* o *Atelier* durante los primeros compases del nuevo milenio, los JRPG **comenzaron a perder atención, eclipsados por la creciente popularidad de los juegos de rol occidentales**.

## BREVE DECLIVE

Lo cierto es que la penúltima generación de consolas apenas nos dejó con novedades para el género ni muchos títulos que merezcan especial mención durante sus comienzos. **El revival de franquicias** como *The Elder Scrolls* y *Fallout* no ayudó en este aspecto y posteriores titulos como *Mass Effect*, *Dragon Age*, *Fable*, o *The Witcher*, llamaban más la atención a un público que pedía tramas adultas con mayor profundidad y libertad de acción.

Las nuevas entregas de algunas de las series de JRPG consolidadas apenas introducían cambios en sus fórmulas, **pecando de repetitivas y carentes de innovación**. Así, títulos como *Final Fantasy XIII* y sus secuelas, o *Star Ocean: The Last Hope*, terminaron siendo considerados como pasables o incluso mediocres.

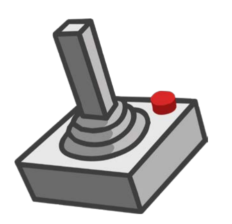
Curiosamente, **dos de los JRPG más notables de esta época no solo destacaron por su calidad sino por sus peculiares plataformas**. *Persona 4* llegaría para PlayStation 2 prácticamente al final del ciclo de la consola y casi de inmediato se convirtió en uno de los títulos más populares de la década, generando varios *spin-off* propios. Por otra parte, *Lost Odyssey* fue uno de los pocos juegos de rol exclusivos de Xbox 360 y contó con varios pesos pesados entre sus desarrolladores como Hironobu Sakaguchi y Nobou Uematsu, diseño de personajes de mano del aclamado mangaka Takehiko Inoue y guión a cargo de un famoso novelista japonés: Kiyoshi Shigematsu. Fue una de esas raras veces donde multitud de piezas distintas encajaron correctamente, propiciando **un título que alcanzó estatus de culto**.

## RESURGIR

A pesar del traspiés sufrido durante unos años, el género JRPG comenzó a experimentar **una segunda juventud** desde comienzos de la segunda década del 2000. *The Last Story*, *Xenoblade Chronicles*, *Fire Emblem: Awakening*, *Ni no Kuni: Wrath of the White Witch* o *Tales of Xillia*, fueron algunos de los títulos que permitieron al género volver a hacer pie y ganarse el beneplácito del público. Aunque no terminaron siendo éxitos comerciales si los comparamos con algunas contrapartidas occidentales, si que **volvieron a despertar el interés por la estética, las mecánicas y la nostalgia de antaño**, devolviendo la ilusión a los seguidores de los JRPG.

Mirando hacia el futuro, *Final Fantasy XV* ya estará en las tiendas cuando se publiquen estas líneas y parece un gran paso en la buena dirección de cara a la **evolución necesaria para seguir manteniendo frescos este tipo de juegos**. Lo mismo ocurre con *Persona 5*, que será toda una declaración de amor el próximo San Valentín. El esquivo *Kingdom Hearts III* podría por fin salir del bache en el que lleva atascado tanto tiempo, y *Valkyria: Azure Revolution* aparenta ser una buena vuelta de tuerca con su mezcla de géneros roleros.

**Los juegos de rol japoneses aún no han dicho su última palabra**, y tengo esperanzas de que las cosas tan solo van a mejorar para todos aquellos, que como yo, disfrutamos jugando al rol enganchados a un mando.



# 60 AÑOS A LOS MANDOS

POR MARC ARAGÓN

La historia de los videojuegos está marcada por los avances de la tecnología. Desde el momento de su nacimiento, las consolas han ido incorporando a sus sistemas cada nuevo avance de la tecnología y la electrónica, a veces incluso impulsando el desarrollo y popularidad de alguno de ellos. Las consolas han cambiado muchísimo desde sus orígenes, cuentan con mucha más capacidad de procesamiento, más memoria y diferentes soportes de videojuegos en cada generación, desde los cartuchos hasta los DVD o Blu-Ray actuales. Sin embargo, **el componente que más ha evolucionado externamente es el mando.** Con el aumento de la complejidad de los juegos, los mandos han tenido que adaptarse con el paso de los años para ofrecer al jugador una comunicación con su consola rápida y precisa. Se trata de la única conexión entre jugador y juego, por lo que ha concentrado cientos y cientos de horas de diseño y desarrollo.

En 1962 unos estudiantes del MIT (Instituto de tecnología de Massachussets) diseñaron el primer videojuego de la historia, *Spacewar.* Se trataba de un juego en el que dos usuarios controlaban dos pequeñas naves espaciales conocidas como La Aguja y La Cuña, e intentaban destruirse entre ellos. **Para controlar cada una de las naves, se ideó un panel rudimentario, que constaba de dos interruptores y un botón.** Con uno de los interruptores se controla-

ba la dirección de la nave, haciendo que se inclinara a izquierda o derecha. El otro controlaba el impulso, acelerando o deteniendo la nave, y el botón permitía lanzar misiles con los que intentar destruir al adversario. En aquel momento, se trataba de un sistema de control bastante caro e incómodo, que a menudo cansaba y frustraba a los jugadores.

Diez años más tarde, en 1972, la empresa Atari lanzó *Pong*, el primer videojuego comercial, en el que dos jugadores controlaban sendas palas para golpear una pelota (que entonces era cuadrada) y simular un partido de tenis. Para jugar, Atari diseñó un único mando que los dos jugadores compartían. Su construcción era bastante simple; **cada jugador hacía girar una rueda que estaba conectada a un potenciómetro y controlaba la altura de la pala.** *Pong* fue el primer videojuego que se comercializó de forma masiva, llegando a cientos de hogares que acogieron la primera videoconsola. Años después, **Atari desarrolló el primer *joystick*, que incorporó a sus consolas**. Se trata de un dispositivo de diseño muy simple: una palanca que pivotaba sobre una superficie y que podía señalizar cinco direcciones distintas.

El siguiente avance vino de la mano de Nintendo. La empresa dió el salto de los juguetes a dispositivos de entretenimiento electrónicos en 1977, cuando su popularidad estaba en alza y el precio de los componentes se reducía. En 1980, la empresa lanzó al mercado su primera consola portátil, la llamada Game & Watch. Se trataba de una consola plana, con una pantalla en el centro y dos pequeños botones a los lados con los que se controlaba al personaje. A medida que los videojuegos crecían, **Nintendo fue incorporando más botones a su consola, hasta que se hizo demasiado incómodo de controlar.** En ese punto, Gunpei Yokoi, una de las grandes mentes de Nintendo, ideó **un solo botón diseñado como un interruptor en forma de cruz que permitía controlar las cuatro direcciones del personaje con un único pulgar, lo que se conocería como D-PAD.**

Durante los años 80, el mercado de los videojuegos estaba dominado por consolas que rondaban los 200 dólares, una cantidad muy alta para la época. Para conseguir un hueco en el mercado, Nintendo optó por crear un sistema con un precio más reducido, al que llamó Nintendo Entertainment System (o NES). Eliminó todos los componentes no esenciales de un ordenador, incluido el teclado, **e incorporó un pequeño mando con un D-PAD a un lado y dos botones al otro, lanzando así el predecesor de los mandos modernos.**

El siguiente paso lo dio Sony en 1997, cuando la tercera dimensión comenzó a extenderse y los mandos clásicos no ofrecían todo lo que los juegos necesitaban. El Dualshock se lanzó para sustituir al mando original de PlayStation, consiguiendo mucho éxito en los años posteriores gracias a su versatilidad. **Su gran avance fue incluir dos *joysticks* que, a diferencia de los de Atari, eran analógicos y no digitales**. Dos potenciómetros que permitían a la consola calcular cuánto se había desplazado la palanca de su eje permitían al jugador controlar con mucha más precisión el movimiento de su avatar y el de la cámara. Además de los joysticks, el Dualshock incorporaba un sistema interno de vibración con el que proporcionaba *feedback* al jugador e información sobre los efectos de sus acciones.

Muchos controladores actuales descienden del Dualshock de Sony e incorporan sus dos *joysticks* y su sistema de vibración. **La mayor variación en su diseño reside en la posición de los distintos componentes, aunque las similitudes son más que evidentes**. La única empresa que suele desviarse de la senda marcada es Nintendo, que siempre sorprende al mostrar diseños que en otras empresas serían poco más que experimentos.

Con Nintendo 64, los nipones crearon un mando con tres agarres diferentes. Este mando contaba con un D-PAD, un joystick, los clásicos botones A y B, cuatro botones C y tres gatillos en la parte superior. El mando podía utilizarse de tres formas diferentes según las necesidades del juego, cogiéndolo de uno de los lados junto con el agarre central o de ambos lados. Con su siguiente consola, GameCube, desarrollaron uno más clásico pero **volvieron a experimentar con Wii, que fue todo un éxito gracias a su novedoso sistema de control**. Esta consola contaba con un mando para cada mano. Con la derecha controlamos el Wiimote, un mando rectangular con un D-PAD en la parte superior, un botón A debajo y otros dos en la parte inferior. En la mano izquierda tenemos el Nunchuk, un pequeño mando que se conectaba al Wiimote mediante un cable y que contaba con un joystick y dos gatillos. **El éxito de este controlador residía en los acelerómetros que incorporaba y que permitían controlar los juegos realizando acciones en el mundo real que nuestro avatar imitaba**. De esta forma, el control por movimiento hizo que los juegos fueran mucho más accesibles al público general, aunque no consiguió adaptarse a los que requerían más precisión o tenían controles demasiado complejos.

Con la llegada de la nueva generación de consolas, los mandos han seguido perfeccionándose, mejorando los materiales y la sensibilidad de los botones aunque sin apenas cambios en su forma. Sony optó por incorporar un panel táctil a su DualShock 4, además de una luz frontal, pero los juegos actuales apenas aprovechan sus posibilidades. Microsoft ha seguido con su diseño clásico, mejorando la calidad del mando y variando ligeramente su tamaño. **Nintendo, por su parte, apostó por incorporar una pantalla secundaria al mando de Wii U**. Aunque la consola no tuvo el éxito esperado, no desecharon esta idea, sino que la perfeccionarán y la llevarán un paso más allá con su siguiente consola, Nintendo Switch.

Quizá esta consola dé pie a un nuevo estándar en lo que a mandos se refiere, pero es poco probable que se acabe imponiendo. Los años de desarrollo y evolución invertidos en los mandos los han llevado a su estado actual, que ya está extendido y aceptado por todos los jugadores. **Las nuevas incorporaciones, como los paneles táctiles y el control por movimientos no han conseguido alcanzar la suficiente popularidad como para perpetuarse**. Sin una idea que signifique un auténtico avance, los mandos parece que conservarán su forma actual durante muchos años.





DESARROLLOS

# SIN GUIÓN

POR ROBE PINEDA

A estas alturas son muchos los desarrollos problemáticos que hemos presenciado a lo largo de los años. Cada proyecto es un mundo y no siempre sale todo de la forma en la que estaba previsto, dando lugar a desarrollos que se alargan más de lo normal, a diversos problemas técnicos y, por supuesto, **a cambios de rumbo capaces de transformar la idea original** en un producto completamente distinto. El destino ha querido que la recta final de este año nos deje dos grandes protagonistas en apenas una semana: *Final Fantasy XV y The Last Guardian*, los dos títulos que han despertado mis ganas por escribir un poco sobre esto.

Ambos juegos van a pasar a la historia como dos de los desarrollos **más problemáticos que hemos visto**. *Final Fantasy XV* fue anunciado hace una década en exclusiva para PlayStation 3 bajo el nombre de *Final Fantasy Versus XIII*. Originalmente, el juego **pertenecía a la *Fabula Nova Crystallis***, una compilación de juegos nacidos a raíz de la trilogía de Claire «*Lightning*» Farron a la que también pertenecen las entregas *Type-0* y *Agito*. Finalmente, tras varios años en el dique seco y **numerosos rumores de cancelación**, el esperado título de Square Enix saltó de generación y pasó a ser la decimoquinta entrega de la saga por excelencia del género JRPG.

Por su parte, el desarrollo de la última obra de Fumito Ueda, *The Last Guardian*, guarda bastantes similitudes con el juego protagonizado por Noctis: **comenzó a desarrollarse en 2007,** fue anunciado en 2009 y también saltó de generación tras superar numerosos obstáculos. El juego estaba previsto para desembarcar en PlayStation 3 allá por 2011 y, como ya sabéis, finalmente lo veremos en PlayStation 4 **el próximo 6 de diciembre**. Parece mentira que estemos a punto de acompañar a Trico en la última apuesta del Team ICO, estudio muy querido por un sector de los aficionados que ha tenido que esperar demasiado tiempo para disfrutar tanto de *ICO* como de *Shadow of the Colossus*.

NINTENDO Y CAPCOM

# JUGANDO A SER DIOS

Sin necesidad de que el resultado sea mejor o peor, son muchos los juegos que hemos disfrutado y que originalmente estaban previstos para otra plataforma y época. Es probable que la globalización de internet y la consiguiente cantidad de información que recibimos hayan hecho que los dos títulos citados más arriba sean famosos por su salto generacional pero, quizás sin darnos cuenta, estoy seguro de que todos tenemos algún juego que ha pasado por lo mismo entre nuestros favoritos y en mi caso no es otro que *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*. El ***survival horror*** con el que Silicon Knights dotó a GameCube con uno de los juegos más *lovecraftianos* que se han visto, **estuvo a punto de ser lanzado en Nintendo 64.** De hecho, es posible encontrar vídeos del juego funcionando en la primera consola tridimensional de Nintendo en una fase bastante avanzada.



Eternal Darkness en Nintendo 64

Siguiendo con ese salto de Nintendo 64 a GameCube, resulta **muy interesante la cantidad de títulos que fueron aplazados** para llegar finalmente al cubo de Nintendo. Tenemos al siempre polémico *Star Fox Adventures*, aventura que sigue el esquema de *The Legend of Zelda* y que **nunca ha terminado de convencer** a los seguidores más fieles de la saga del zorro intergaláctico. El juego también estaba previsto para Nintendo 64 y atendía al nombre de *Dinosaur Planet*. Lo más llamativo es que se trataba de una aventura completamente nueva que nada tenía que ver con *Star Fox*. Su desarrollo fue detenido cuando se encontraba muy cerca de finalizar para saltar de generación e incluir a Fox McCloud.

Otro de los casos más sonados de juegos que cambiaron Nintendo 64 por el cubo es *Resident Evil Ø*. El juego, que nos cuenta los orígenes de la saga y que hoy puede ser disfrutado en sus múltiples versiones remasterizadas, lucía un aspecto visual **muy similar al de *Resident Evil 2*** y, por ende, a todas las entregas clásicas de la saga de terror de Capcom. Una saga que ha protagonizado varios casos de transformación y cambios de rumbo si echamos la vista atrás para centrarnos en la cuarta entrega, especialmente si nos fijamos en eso que muchos conocemos como *Resident Evil 3.5*, que tenía **todas las papeletas** para respetar la esencia de la saga y apostar por las cámaras fijas y el terror. Además, el primer *Devil May Cry t*ambién estuvo a punto de convertirse en *Resident Evil 4*, aunque **finalmente desarrolló personalidad propia** y siguió su camino hacia una nueva franquicia.

Tampoco podemos (ni debemos) olvidarnos de *Banjo-Kazooie*, **uno de los mejores plataformas de todos los tiempos** y, para muchos, la mejor obra de la extinta Rareware. La fantástica aventura protagonizada por el oso más perezoso y el pájaro más antipático tuvo lugar en 1998 pero esta excéntrica pareja **no sería la protagonista del título que se ideó en 1995**. Por esas fechas el juego estaba previsto para Super Nintendo bajo el nombre de *Project Dream*, una aventura de exploración en la que encarnaríamos a un joven llamado Edison en su lucha contra los malvados piratas a lo largo y ancho de una misteriosa isla.

Para terminar con Nintendo tenemos el curioso caso de la aventura más fresca de Link, *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Lo primero que hay que decir es que el juego finalmente no fue como la idea que Nintendo presentó en el Space World de 2001, la cual tenía un aspecto **más cercano a lo visto en *Twilight Princess*.** Luego, cuando ya se mostró oficialmente bajo el estilo cell-shading, Nintendo nos enseñó un título en el que el sigilo y la infiltración parecían ser mecánicas principales, algo que finalmente apenas llegamos a ver durante el tutorial en la Isla del Diablo.

## UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS DESDICHAS

Aunque Nintendo y Capcom son los dos grandes protagonistas de este texto, hay desarrollos incluso más peculiares (y surrealistas) que los que hemos repasado. Podemos irnos **a uno de los mejores FPS de todos los tiempos** como es *Halo: Combat Evolved*. Actualmente y desde su nacimiento, la saga del Jefe Maestro es uno de los grandes bastiones de Microsoft, pero no todo el mundo conoce su rocambolesca historia: MacWorld Expo. En semejante marco **vimos por primera vez a *Halo* de la mano de Steve Jobs**, ¿quién nos lo iba a decir? Bungie estaba desarrollando un RTS en exclusiva para Macintosh, y ese juego no era otro que *Halo* antes de que su desarrollo sufriese los caprichosos deseos del destino. Resulta sorprendente que después de 15 años y una decena de entregas, **la idea original estuviese tan lejos de lo que finalmente tenemos hoy en nuestras manos.**

Vamos con otra saga legendaria: *Duke Nukem*. Todo un estandarte del FPS durante los años 90 gracias al buen hacer de 3D Realms. Doy por hecho que ya sabéis a qué juego me refiero y no es otro que *Duke Nukem Forever*. Un proyecto que fue anunciado en 1997 con la intención de ver la luz, como muy tarde, un par de años después gracias a las posibilidades que ofrecía el motor de *Quake II*. Cuando pasaron esos dos años el juego cambió de motor para continuar con el Unreal Engine de Epic Games. Fue entonces cuando comenzaron a pasar los años y, entre un nuevo cambio de



Project Dream acabó convirtiéndose en Banjo-Kazooie

El primer Zelda de GC: diferente a Wind-Waker

motor, rumores de todo tipo y más problemas que *The Last Guardian* y *Final Fantasy XV* juntos, **el juego llegó a las tiendas en 2011.** Por si fuese poco, la calidad del título es más que cuestionable y los seguidores de la saga han optado por hacer la vista gorda y pensar que *Duke Nukem Forever* **nunca existió.**

En PlayStation también vimos nacer a más de un título que finalmente acabamos viendo en otro lugar. Uno de los casos más conocidos es el de *ICO*. La obra ¿más especial? de Fumito Ueda **estaba destinada a sumarse al catálogo de la primera consola de Sony,** aunque finalmente dio el salto a PlayStation 2. Pese a que no pasaron tantos años de por medio, podríamos decir que no sorprende lo sucedido con *The Last Guardian* puesto que el Team ICO ya sabe lo que es concebir algo que termina optando por saltar a la siguiente generación. Para más inri, ambos juegos nos proponen prácticamente algo muy similar. Seguro que más de uno piensa que tanto retraso no es más que un guiño a los orígenes del estudio japonés...

Ahora vamos con un poco de futuro y mitología nórdica. Menuda mezcla, por cierto. ¿Os acordáis de *Too Human*, el juego de Silicon Knights? Su historia es más que curiosa si tenemos en cuenta que el estudio **alcanzó acuerdos con Sony, Nintendo y Microsoft,** en este orden. Pero mejor vamos por partes. El juego fue anunciado durante el E3 de 1999 para PlayStation, un año más tarde hizo lo propio para Nintendo GameCube y finalmente acabó en casa de los de Redmond para terminar lanzándose **de forma exclusiva en Xbox 360**. Tres generaciones y tres exclusividades. Eso sí que es alterar el espacio-tiempo. Puede que sea el juego menos popular en esta lista, pero indudablemente su historia es una de las más especiales.

## ¿EL FIN JUSTIFICA LOS MEDIOS?

He de confesar que siempre he pensado que los aficionados al videojuego formamos un público fácil de someter. Generalmente y salvo sorpresa, **tendemos a perdonar cualquier cosa** (véanse políticas como las del DLC abusivo o el juego online de pago) y al final siempre acabamos celebrando el momento en el que un juego muy esperado acaba en nuestras manos sin dar mayor importancia a todo lo sucedido por el camino. Realmente no es algo que cuestione o critique, simplemente lo expongo con más resignación que otra cosa. No sé si es fruto de esa expectación desmedida a la que solemos llamar *hype* pero tengo la sensación de que **solemos olvidar pronto** algunas cosas ante las que igual tendríamos que rebelarnos.

Yo mismo he sido víctima de algo muy similar con el reciente *No Man's Sky*, título que como ya sabéis ha protagonizado un desarrollo complicado que no ha estado exento de polémica. Al final ha desembocado en un producto del que muchos pensamos que **no ha cumplido** con lo que se esperaba de él. Es solo un ejemplo, pero estoy seguro de que todos tenemos entre nuestros favoritos algún juego de esos que han protagonizado desarrollos tortuosos, como también hemos esperado (o todavía estamos esperando) la llegada de uno de esos títulos que se han hecho de rogar o lo seguirán haciendo.

Al igual que sucede cuando vamos al volante, **lo único que importa es llegar a nuestro destino**. Aparte de estos desarrollos tan polémicos, a veces vemos cómo los estudios optan por retrasar deliberadamente un lanzamiento en aras de ofrecer un producto mejor. En ocasiones mostramos nuestro malestar cuando tenemos muchas ganas de disfrutar de un título y finalmente éste acaba siendo aplazado. Pero realmente, ¿queremos algo rápido o queremos **algo mejor**? En verdad no creo que nadie retrase su producto si no hay motivos de peso detrás, ni tampoco creo que un proyecto que salta de generación o redefine sus características hubiese llegado a buen puerto de haber visto la luz en el momento en el que se prometió inicialmente. Más tarde o más temprano, en un lugar u otro, lo importante en un nuevo producto siempre debería ser lo mismo: **que sea bueno.**

ENTREVISTA



# MARIO BALLESTEROS

## PRODUCT MARKETING MANAGER EN PLAYSTATION ESPAÑA

**POR ADRIÁN DÍAZ**

A pincipios del mes de octubre se celebró la Barcelona Games World, un evento que venía a sustituir el celebrado en Madrid hasta este año. Entre el 6 y el 9 de octubre, Barcelona se convirtió en la ciudad del videojuego. Con ello, vinieron las visitas de personalidades y de representantes de las principales marcas del sector. No obstante, teníamos especial interés en saber algo más de ***The Last Guardian*** a falta de dos escasos meses para su lanzamiento. Así fue como acabamos teniendo una entrevista con **Mario Ballesteros,** manager de marketing del producto de PlayStation y encargado de promocionar al mismo en la feria.

No quisimos tener una entrevista típica, de las que ya le habrían hecho enésimas veces durante el día, preguntándole sobre qué podíamos esperar de *The Last Guardian*, qué mecánicas íbamos a tener, o qué argumento podíamos esperar. Simplemente porque ese tipo de juegos más vale recibirlos como una sorpresa, como algo llovido del cielo después de tantos y tantos años de retrasos. **Queríamos tener un punto de vista que, sin ser el del mismo Fumito Ueda (líder del Team ICO), nos diera una explicación entre lo subjetivo y lo objetivo** sobre qué había llevado a *The Last Guardian* a tantos cambios y silencios durante todo este tiempo.

Se trata de una entrevista corta. Pero en ella Mario ha sabido presentar muy bien lo que queríamos conocer de boca de alguien que ha estado más cerca de un producto del que no se ha sabido nada, como si de un cofre del tesoro se tratara.

**Games Tribune Magazine:** Buenas Mario, un placer tenerte aquí. Vamos a ir directo al grano ya que disponemos de poco tiempo y no quisiéramos repetirnos con preguntas de respuestas obvias. Vamos con la primera: **¿Crees que el perfeccionismo de Fumito Ueda ha afectado al desarrollo de *The Last Guardian?***

**Mario Ballesteros:** Sí, es tal vez uno de los motivos. En verdad los reales los desconozco, pero si tuviera que mojarme y por lo que conocemos desde fuera de la personalidad de Ueda, es un visionario pero a su vez como genio trata a sus obras con una exigencia desmesurada. No es que solo busque una obra de 5 estrellas, sino que esa búsqueda de la excelencia siempre le va a exigir más. Pero a su vez, es realista y sabe que todo eso tiene que tener un final. Tenemos que entender que también el desarrollo de un videojuego hoy en día puede ser infinito, por eso el público nos exige que estemos a la última. Mucha gente y el propio Ueda confía que *The Last Guardian* marque un antes y un después.

**GTM:** Concordamos en lo del desarrollo. En la época de PS2 era más fácil programar, pero la llegada de PS3 con una arquitectura más complicada supuso diversos problemas como por ejemplo a Polyphony Digital con *Gran Turismo 5*. **¿También crees que eso tuvo algo que ver?**

**MB:** Está claro que el ciclo de desarrollo de un juego se ve afectado por la aparición de una nueva consola. El cambio de generación de PS4 cogió a este proyecto en un momento donde hubo que pensar con la cabeza fría y valorar qué era mejor. La mejor opción hubiera sido lanzarlo en PS3, tal vez. Pero Ueda esperaba una máquina con una potencia bastante mayor que PS3 y ahí fue sincero, realista y teniendo en mente qué es lo mejor para el consumidor, decidió dar el salto a PS4 para intentar ofrecer nuevas experiencias con ese extra de características del hardware respecto a PS3.

**GTM:** Una gran mayoría de público, sobre todo joven, no ha tenido la oportunidad de jugar a obras anteriores del Team ICO como *Shadow of the Colossus* o el propio *ICO*. **¿Piensas que *The Last Guardian* se ha visto adaptado a los «nuevos tiempos» para conseguir la aceptación de ese público?**

**MB:** Yo creo que las obras del Team ICO ellos mismos las consideran de culto. Está claro que no son para cualquiera. Creo que el consumidor cada vez es más maduro y sabe distinguir que no todos los juegos son iguales. Es más, busca que no se parezcan tanto, así que es necesario que nosotros como industria hagamos juegos que salgan de la tónica habitual. Hay un nicho de mercado compuesto por seguidores que conseguiremos cubrir, pero también apostamos por la facilidad y sencillez, pues muchas veces es la clave de éxito de un videojuego. La idea de un personaje como Trico en esta historia lo resume muy bien: es entrañable y cercano, pero a su vez es arriesgado domesticarle y acercarnos a él. Pensamos que gracias a eso la gente se va a ver muy identificada con el niño de *The Last Guardian,* sin importar la edad que tenga. Lo importante es vivir esta historia de manera distinta en cada una de estas personas.

**GTM: ¿Tiene potencial para llegar a esa nueva hornada de jugadores?**

**MB:** Sí. Aunque no lo vea igual que los jugadores veteranos como nosotros, que llevamos siguiendo el desarrollo del juego durante los últimos 10 años, la nueva generación de jugadores tiene que acabar introduciéndose en estos nuevos juegos. Tienen que acabar entendiendo que el universo PlayStation es algo más que un mundo de juegos de deportes, de carreras o de aventuras. También es un universo de fantasía, de magia y de relaciones y conexiones entre personajes para poder sentir emociones. Es lo que queremos comunicar desde el departamento de comunicación de *The Last Guardian,* la importancia en esas relaciones.

**GTM:** Has dicho previamente que tenéis asegurado un porcentaje de público, unos seguidores incondicionales de las obras del Team ICO. **¿Creéis que habéis perdido muchos de estos fieles a lo largo de estos años, debido al retraso?**

**MB:** La pérdida o ganancia de público es algo imposible de analizar. Sí que cualitativamente (y no cuantitativamente) somos capaces de analizar las reacciones, y ante cualquier retraso la opinión del público nunca va a ser positiva. Aun así, creo que ha habido una comprensión que es de agradecer y admirar y no solo de parte de los jugadores, sino también de los medios. Precisamente esa ilusión y esa confianza es lo que nos da más ganas de esforzarnos. No creo que se hayan perdido, sino que se han reivindicado demostrando que quieren ser partícipes de la experiencia de *The Last Guardian.* Otros títulos no han tenido la misma suerte con retrasos menores, así que es de agradecer.

**GTM:** Y a falta de nada para que salga el juego, **¿qué expectativas tienes, personalmente?**

**MB:** Creo que con *The Last Guardian* nos permitimos la licencia de que cada uno haga su propio análisis, su propia crítica. Cada uno lo entenderá de manera distinta, pero es bueno que dentro del catálogo de videojuegos haya esa disparidad de opiniones. Sé que los medios especializados lo van a recibir con mucho cariño y mucha atención, analizando algunos detalles que otro público muy probablemente no los tengan tanto en consideración. Estamos en un entorno de madurez en el que esas cosas ya no tienen importancia. Es primordial centrarnos en ofrecer nuevas cosas, algo que marque un camino a seguir, como por ejemplo ha sido *Uncharted.* Y no es que lo diga yo, sino que lo han afirmado otros compañeros de industria incluso ajenos a PlayStation. La figura de un juego que sea referencia es importante por el bien de la creación. Porque bienvenida sea la creación, ¿no?

**GTM:** Desde luego que sí, por el bien de los videojuegos que es lo que nos gusta. Muchísimas gracias por esta entrevista, Mario.

**MB:** Ese es el objetivo que tenemos todos, seguir haciendo grandes a los videojuegos en un mercado tan importante como España. ¡Un saludo!






# VIDEOJ

**POR ÁNGELA MONTAÑEZ**

Son las cinco de la tarde y tengo que coger el metro para un pequeño viaje de unos veinte minutos. La línea en la que viajo no tiene cobertura, por lo que no puedo entretenerme leyendo lo que le pasa por la cabeza a las personas que sigo en las redes sociales. Tampoco me he acordado de coger algún libro o cómic, por lo que solo me queda o mirar al infinito o las aplicaciones móviles. Pero no me supone ningún problema: tengo bastantes juegos en mi *smartphone* y puedo permitirme utilizar un emulador para resolver los sencillos pero divertidos puzles del mítico *The Legend of Zelda: Link's Awakening*.

Este es mi caso. Antaño era una niña que llevaba siempre encima una riñonera llena de cartuchos que rodeaban una Game Boy Color junto a un cable Game Link de emergencia. **Hoy, esa niña es una joven a la que esa riñonera y todo lo que contenía le cabe en un objeto tan cotidiano y portátil como su teléfono móvil**. Pero si no me apetece rememorar la fiebre *Pokémon*, siempre puedo recurrir al emulador de NES. O al de la SEGA Mega Drive. O jugar a cualquier videojuego pensado para plataformas móviles, pues hay muchos que valen la pena. Y no estaría siendo diferente del chaval de al lado, tan concentrado mientras se está jugando la copa de la Champions en su propio *smartphone*.

El mundo evoluciona con el paso del tiempo y, del mismo modo que los televisores 4K nos ofrecen videojuegos extremadamente realistas que parecían imposibles en aquellos televisores de tubo atestados de píxeles, **los teléfonos móviles de hoy en día nos permiten jugar a un *FIFA* que era impensable en aquel resistente Nokia cuya mejor propuesta era el siempre mítico *Snake***. Y parece mentira que haya pasado poco más de una década desde que esa minimalista línea en busca de puntos alrededor de la pantalla pasase a ser toda una reliquia en un mundo en el que puedes buscar y capturar pokémon con un dispositivo que antes apenas servía para realizar un par de llamadas fuera de casa.

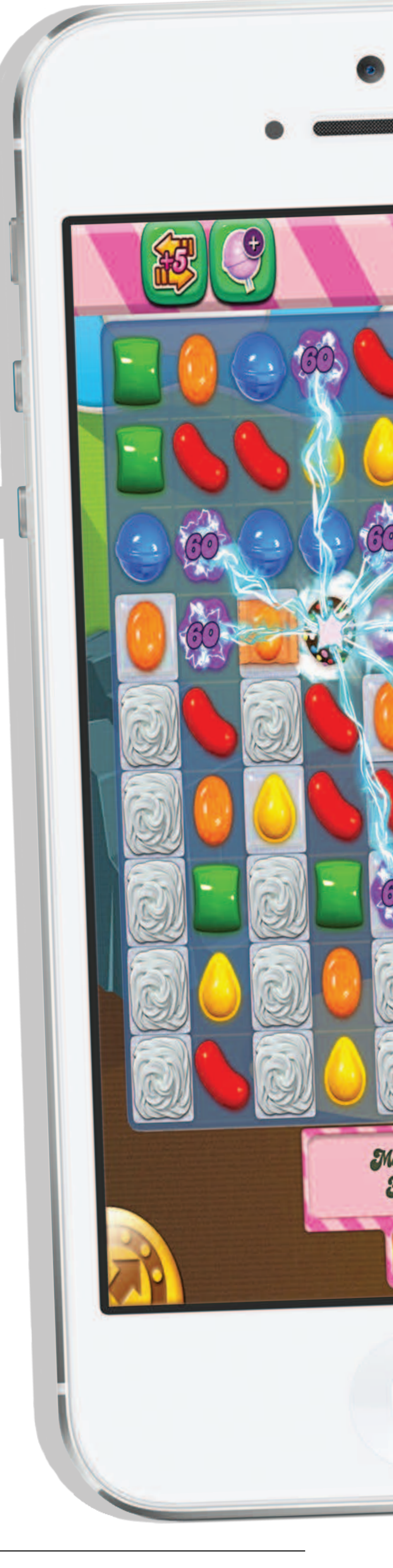
## LOS *MOBILE GAMES*, UN MERCADO EN AUGE

La tecnología ha avanzado más en los últimos diez años que en los anteriores treinta. Las nuevas formas de comunicarnos han dado lugar a teléfonos móviles cada vez más capacitados para todo y lo que antes ocupaba todo tu escritorio ahora te cabe en la palma de la mano. La gran mayoría de bolsillos cuentan con un *smartphone* con conexión a Internet y pantalla en alta resolución, por lo que la industria de videojuegos para móviles no va a desaprovechar el potencial de estas características.

Surgen así las aplicaciones móviles, entre ellas los ***mobile games*** como se los denomina ahora, que ocupan gran parte de las *stores* de iOS y Android, y **el éxito de estos juegos no hace más que aumentar con el paso de los años**. Tan solo en lo que llevamos de 2016 las cinco ***apps*** de pago más descargadas son *Tomb Raider I* en el primer lugar, seguida de *Minecraft: Pocket Edition* y, saltando al cuarto y quinto puesto, *Lifeline: Infierno Blanco* y *Pumped BMX 3*. Y si nos aventuramos con el resto de la lista, veremos una cantidad ingente de ***mobile games*** acaparando la mayor parte de la misma. Pero no acaba ahí lo interesante: si nos fijamos en el apartado de aplicaciones más rentables

# UEGOS

## PARA LLEVAR



lo veremos lleno de *mobile games*. Dentro del *top* 100 de esta lista solo podemos ver un total de trece aplicaciones que no son videojuegos. En cuanto al *top* cinco de rigor, vemos que las aplicaciones más rentables en Google Play son *Clash Royale, Pokémon GO, Candy Crush Saga, Clash of Clans* y *Game of War: Fire Age*.

Con este panorama no es de extrañar que los grandes estudios hayan decidido intervenir e incluir sus imprescindibles Triple A en estos catálogos digitales. Y aunque algunos pecan de confiar completamente en la potencia gráfica de los dispositivos y dejar de lado otros términos importantes tales como la jugabilidad, otros han sabido salir del paso. Pero este es un mercado que, por el momento, dominan más las desarrolladoras independientes con sus arriesgadas y llamativas propuestas. **Los estudios profesionales están acostumbrados a otro tipo de plataformas con un público particular** y los *gamers* al uso no suelen llevarse bien con los controles táctiles de los teléfonos móviles, que suelen entorpecer la experiencia de las aventuras que ellos buscan. Al fin y al cabo, el perfil del jugador no encaja con el del viajero de metro que se entretiene diez minutos con el *Candy Crush*. Si lo que este jugador quiere es un videojuego al que dedicarle tiempo y esfuerzo puede coger cualquier consola portátil de las tantas que hay en vez de recurrir a su teléfono móvil.

Tenemos, entonces, la potencia de la que muchos grandes estudios dependen. Pero, ¿y ahora qué? **¿Realmente esta potencia es tan necesaria para los videojuegos móviles?** ¿Necesitan títulos como *Angry Birds, Candy Crush, Flappy Bird* o *Clash of Titans* un todopoderoso iPhone de cuatro núcleos? **Claramente, no**. Entonces, ¿por qué se sigue invirtiendo tanto en este mercado y por qué nos sigue fascinando? ¿Qué tienen los *mobile games* que tan importantes son para un teléfono móvil, si muchos apenas necesitan lo justo para funcionar? **¿Cómo son esos videojuegos que tantas y tantas horas nos hacen perder y qué tienen en común?**

### NO HAY CIELO SIN NUBES NI PARAÍSO SIN SERPIENTE

El mes que viene daremos la bienvenida al 2017 y se cumplirán veinte años desde que el Nokia 6110 nos presentase por primera vez el *Snake*. **Adictivo y legendario**, este videojuego **llegó a estar presente en más de 400 millones de móviles alrededor de todo el globo**. Hubo un momento en el que no había un solo teléfono móvil que no contase con este título, que fue evolucionando a medida que los dispositivos mejoraban sus características.

Pero si *Snake* supuso algo realmente relevante, fue el paso de la llamada al juego: **el teléfono móvil dejaba de ser un objeto que meramente servía para comunicarnos fuera de casa y se convertía también en una plataforma de ocio portátil**. Cierto es que ya hubo algún teléfono móvil aislado que contaba con algún juego, como el Hagenuk MT-2000 con su *Tetris* o el IBM Simon, considerado el primer *smartphone* de la historia, con su *Scramble*. Pero la famosa serpiente no solo acertó viniendo de la mano de un teléfono que revolucionaría por sí solo el mercado de los dispositivos móviles, sino que su mecánica sencilla pero acertada prometía una sana adicción, un

pique con nosotros mismos que nos invitaba a superarnos constantemente con algo tan simple pero, a la vez, tan divertido. No era la primera vez que pasaba ni tampoco sería la última, ¿o es que nadie se acuerda ya del *Flappy Bird*?

*Snake* se convirtió entonces en un elemento indispensable dentro de cualquier Nokia y vendría acompañado de otros juegos, como *Space Impact*, un *shooter* clásico donde los haya que le daba un uso más complejo a las pantallas LCD y que podía igualar a la Game Boy, que por aquel entonces era la consola portátil por antonomasia. En una época en la que los teléfonos móviles aún no podían ni soñar con tener conexión a Internet, **estos pequeños juegos hacían las delicias de todos aquellos que simplemente querían pasar un buen rato** superando el récord que habían establecido hacía tan solo unas horas.

Esta nueva tendencia se sumó a un nuevo siglo y, por ende, a una nueva forma de hacer las cosas. **Surgían compañías como Gameloft**, desarrolladora que ha incrementado su catálogo a una velocidad alarmante, adaptando joyas como *Prince of Persia* o *Assassin's Creed* entre tantísimos otros. Pero con la llegada del nuevo milenio surgieron no solo centenares de propuestas de decenas de compañías que querían aprovechar este nuevo mercado, sino también visionarios que quisieron darle la vuelta al concepto de videojuegos para móviles. ¿Por qué adaptar un juego a un teléfono móvil si podemos adaptar el teléfono móvil al videojuego? La respuesta a este interrogante por parte de Nokia fue N-Gage, un dispositivo con apariencia de consola pero con las características de un teléfono y que pasó a la historia pero no de la forma que pretendía, sino como el rotundo fracaso que resultó ser.

Nokia se despidió así de su gran época dorada en la que marcó todo un hito en la historia de los videojuegos. **Demostraron que no tenía por qué existir un dispositivo exclusivo para estas pequeñas aventuras de bolsillo**, sino que podían estar constantemente en tu bolsillo dentro de ese artefacto que empezaba a convertirse en un objeto necesario para la vida diaria. Y con esta importante lección, las empresas competidoras comenzaron a invertir en este exitoso negocio. Surgieron todo tipo de títulos para móviles firmados por desarrolladoras completamente desconocidas cuyo único objetivo era el de tener su propia página en los libros de historia. Y algunas lo consiguieron, **vaya si lo consiguieron**.



## UNA FÓRMULA SIMPLE, PERO EFECTIVA

*Snake* había logrado así dar con la clave de esta industria en sus años más mozos. Lo que buscaban los usuarios de teléfonos móviles, tanto antaño como ahora, no era un videojuego con una dificultad excesiva que requiriese horas y horas de su tiempo; **se piden videojuegos simples y de visuales llamativos, de mecánicas sencillas fáciles de entender, de dominar y que no requieran un extremo compromiso**. Porque, aunque haya casos y casos, si generalizamos vemos que hay una razón por la que siempre acaban triunfando los mismos juegos de siempre en los teléfonos móviles: no requieren un proceso de aprendizaje complicado. Las partidas son cortas y el objetivo es directo, algo que muchos agradecen en esta sociedad que funciona cada vez más y más deprisa.

Dependiendo del caso, también existe un factor social que ayuda a que el juego en sí tenga una aceptación mayor. A este factor le sumamos una nostalgia por aquellos juegos de toda la vida que todos hemos jugado alguna vez cuando éramos unos críos. Por eso en su momento todo el mundo tenía el *Apalabrados* o el *Triviados* en su teléfono móvil; **que levante la mano quien haya conocido a alguna persona que no le haya mencionado alguno de esos dos legendarios juegos para echar una partida a través del *smartphone***. *Apalabrados*, de hecho, recuperaba el espíritu del mítico *Scrabble* que, si bien nunca ha terminado de cuajar en nuestro país, su versión para móviles se convirtió en la aplicación más




descargada en 2012 en países de habla hispana. **Lo mismo llegó a ocurrir con juegos como *Pou!*, que no dejaba de ser un *Tamagotchi* de toda la vida**. Y en ese cementerio de mascotas virtuales olvidadas descansan ahora millones de pous que también podemos ver en alguna que otra estantería, pues su éxito fue tal que llegó a seguir la estela del archiconocido *Angry Birds* y tuvo su propia línea de *merchandising*.

Hablando de *Angry Birds*, **este fue el juego que llegó a poner de moda los teléfonos táctiles, y estos teléfonos táctiles lo pusieron de moda a él**. Esta retroalimentación ayudó a que los *smartphones* dieran el gran salto en una época en la que aún había quienes diseñaban los últimos teléfonos móviles con teclado numérico, a los que acabamos diciendo adiós con la posterior llegada de otros juegos como *Candy Crush* o, en términos más recientes, *Clash of Titans*. Este último llegó a conseguir que la compañía finesa que lo firma generase 2,4 millones de dólares al día con un sistema de micropagos acompañado por un *free to play* que nos invita a construir y defender nuestra propia base de batalla.

Pero si hay que destacar un juego por encima de todos, una servidora escoge al fugaz pero ya quimérico *Flappy Bird*. Este juego tenía absolutamente todo lo necesario para triunfar y es **un perfecto ejemplo de un desarrollo de videojuegos magistral, por lo que su viralidad no puede considerarse una coincidencia**. La mera pantalla de inicio ya te presenta todos los elementos con los que vas a jugar y eres capaz de discernir que eres el pájaro porque es el único personaje que hay. Sabes que es un juego de *scroll* porque la pantalla se repite infinitamente y que tu objetivo es conseguir la máxima puntuación, ya que hay un marcador. Del mismo modo, cuando uno toca la pantalla para empezar, lo habitual es que el pájaro caiga y esa primera muerte nos indique que hicimos algo mal y llegamos a la obvia conclusión de que debemos seguir tocando la pantalla para avanzar. Y ya está; **en apenas diez segundos ya has dominado *Flappy Bird***. Sencillo, directo, vistoso y para toda la familia. Querido por tantos y odiado por muchos, es innegable que esta obra maestra del diseño llegó a superar a su propio creador, el cual renunció a la fortuna que estaba generando y decidió retirar el juego de las *stores*.

Este mercado es joven y dinámico, y los teléfonos móviles no hacen sino mejorar día tras día. El *smartphone* que tienes ahora probablemente esté obsoleto para cuando llegue este mismo día del año que viene, dos años a lo sumo. Pero **las fórmulas del éxito siempre se acabarán repitiendo, porque si algo nos gusta es por una razón**. Eso no quita que uno siempre acabará cediendo a sus propias preferencias y buscando videojuegos acorde con ellas, incluso en su teléfono móvil. Por eso, mientras los viajeros de metro se pierden entre frutas y batallas, yo seguiré con mis emuladores y con alguna que otra joya perdida en los recovecos más oscuros de la Play Store. Eso sí, *Flappy Bird* siempre va a seguir estando en una pequeña esquina de mi teléfono móvil.



# PS VITA

## UNA CONSOLA CON AÚN MUCHO QUE OFRECER

**POR CARLOS SANTILLANA**

A estas alturas, ¿es posible que PS Vita pueda ser una consola atractiva para la comunidad? Pues si te adaptas a sus peculiaridades, **no solo es atractiva, sino que puede resultar ideal.**

Nos encontramos en unos momentos muy emocionantes del mundo de los videojuegos. **El anuncio de Nintendo Switch ha avivado la ilusión por el mercado portátil**. Aunque por el momento sigue la duda de si será el rival mortal y definitivo de este mercado, entrando también en conflicto con la propia Nintendo 2DS/3DS, o el aliado que lo devuelva al esplendor.

PS Vita en Japón aún mantiene una legión de fans y eso ocasiona que cuente con un importante apoyo de sus estudios de desarrollo. Pero también que los títulos que aparezcan tengan **un marcado atractivo oriental**. Eso no quiere decir que todos los juegos de PS Vita sean rarezas ni japonesadas, que también las hay. Y para demostrarlo aquí una lista de algunos de los juegos más interesantes y llamativos que han aparecido o aparecerán en breve.

**WORLD OF FINAL FANTASY** (octubre). Un *spin-off* que Square Enix ha creado con la sana intención de darle un enfoque más divertido a la saga, normalmente cargada de dramatismo. Usa un estilo de combates por turnos con toques de recolección de monstruos. Aunque su aspecto más característico es la apariencia de los personajes, bajitos y cabezones, o *chibi*.

**DRAGON QUEST BUILDERS** (octubre). Otro de Square y otro que está teniendo bastante éxito. También se trata de un *spin-off,* en esta ocasión de la saga *Dragon Quest,* que se mezcla con la forma de juego de Minecraft. Pero aquí la recolección y creación no es tan primordial, teniendo su propio argumento que se debe completar.

**YOMAWARI: NIGHT ALONE** (octubre). Bajo una perspectiva isométrica tenemos libertad de movimiento para explorar, resolver puzles y evitar a los espectros mientras buscamos a nuestra hermana y nuestro perro. Para ello nuestra única arma será la astucia, ya que solo con que un espíritu nos toque supone nuestra muerte. Exclusivo de PS Vita y PC.

**DARKEST DUNGEON** (septiembre). Mezcla de *dungeon crawler*, RPG y juego de mesa que funciona sorprendentemente bien. Tras reunir un grupo de héroes de entre una gran variedad deberemos ir cumpliendo misiones para subir de nivel y obtener mejor equipo para poder afrontar el desafío final. Muy difícil.

**ATTACK ON TITAN: WINGS OF FREEDOM** (agosto). Adaptación de la muy popular serie de manga/anime bajo un estilo de juego de acción similar a los *musou* (*Dynasty Warriors).* En lugar de grandes ejércitos, este juego enfrenta a humanos contra unos pocos titanes muy poderosos. Al igual que en el manga/anime, es muy común perder compañeros a manos de los titanes. Cuenta con multijugador.

**GAL GUN: DOUBLE PEACE** (julio). Basado en los anteriormente muy populares juegos de disparos tipo *Time Crisis* o *House of the Dead*, pero con un toque mucho más cómico y algo picante. En lugar de balas usamos feromonas, y en lugar de zombis o terroristas hay que atacar a chicas de instituto que se mueren por nuestros huesos. Algo corto pero muy rejugable.

**ZERO TIME DILEMMA** (junio). Última entrega de la conocida saga *Zero Escape,* muy querida por sus fans. Su estilo de juego es muy similar al de una novela gráfica mezclado con resolución de puzles. La toma de decisiones va ramificando un argumento tan enrevesado como extremadamente bien elaborado y los puzles abarcan toda clase de retos de ingenio. No está disponible en PS4.

**ODIN SPHERE LEIFTHRASIR** (junio). Remasterización del título original de PS2. Sigue luciendo de maravilla gracias al buen hacer de Vanillaware, que le da un aspecto único a sus títulos. Acción frenética en 2D con un gran acabado artístico y varios personajes para utilizar, cada uno con un estilo de juego e historia que se entrelaza con las demás. Igual de aconsejable que sus otros títulos: *Muramasa Rebirth* y *Dragon's Crown.*

**ATELIER SOPHIE: THE ALCHEMIST OF THE MYSTERIOUS BOOK** (junio). Última entrega hasta el momento de la longeva saga *Atelier.* Es uno de los JRPG más típicos y clásicos de toda la lista, pero cuenta con peculiaridades propias. A un estilo gráfico muy colorido y entrañable se le suman unas mecánicas propias como la recolección de recursos para la creación de objetos mediante alquimia.

**LEGO STAR WARS: EL DESPERTAR DE LA FUERZA** (junio). Solo un ejemplo de los muchos títulos de LEGO disponibles en PS Vita. En portátil funcionan tan bien como en cualquier otra plataforma, o incluso mejor debido a su desenfadado y asequible estilo de juego. Todos son un acierto, ya sea *El Señor de los Anillos, Harry Potter,* las diversas sagas de superhéroes o cualquiera de los demás.

**SWORD ART ONLINE: HOLLOW REALIZATION** (noviembre). Muchos no necesitarán la menor explicación al hablar de *Sword Art Online*. Mangas, animes, OVAs y una serie de videojuegos es prueba suficiente de su gran éxito. *Hollow Realization* promete ser aún más fiel a la serie, hasta el punto que lo consideran casi como un nuevo reinicio. Un JRPG bastante típico que imita a un MMORPG en una realidad virtual absoluta donde los jugadores se encuentran atrapados y donde la muerte virtual supone la muerte real.

**ASDIVINE HEARTS** (finales 2016). Un RPG prácticamente calcado de los clásicos del género que busca rescatar la esencia de aquella época en lugar de coger solo algunos aspectos. Para veteranos del género, pero también para aquellos que aún no lo hayan probado. Encaja muy bien con el estilo de juego portátil.

Esto es solo un pequeño ejemplo de lo que esta última mitad de año tiene por ofrecer, pero al año que viene aún le quedan muchos títulos previstos. Por supuesto, la mayoría son de un estilo oriental.

**ATELIER SHALLIE PLUS: ALCHEMIST OF THE DUSK SEA** (enero): el título de la saga *Atelier* anterior a *Sophie*, que tuvo una versión mejorada y ampliada para PS Vita la cual nunca llegó a salir en Occidente. Hasta ahora.

**FATE/EXTELLA** (enero): un JRPG con un marcado estilo anime que apuesta fuerte por su lanzamiento en Occidente con ediciones de coleccionista tanto en PS4 como en PS Vita.

**BERSERK Y LA BANDA DEL HALCÓN** (febrero): otra adaptación de una popular serie de manga/anime. Un juego de acción similar a los *musou* con la brutalidad que caracteriza a la serie original.

**NIGHTS OF AZURE 2** (2017): continuación de uno de los primeros JRPG que buscó dar el salto a la nueva generación, con un nivel técnico más elevado y unos combates mucho más enfocados en la acción.

**NEW DANGANRONPA V3** (2017): saga tremendamente popular en Japón, con un estilo similar a los *Ace Attorney*, pero mucho más desenfadada y extrema. En PS Vita cuenta con dos títulos más principales y un *spin-off*, exclusivo de la consola por el momento. Aparecerán en un futuro en PS4.

**VALKYRIA: AZURE REVOLUTION** (2017): muy esperada continuación de la saga *Valkyria Chronicles* que se ha convertido en una serie de culto entre los RPG. Las tres entregas originales tenían un importante componente táctico.

De nuevo otro pequeño ejemplo de lo mucho que irá apareciendo para PS Vita en 2017. Según nuestros gustos la lista puede ser mucho mayor: la saga *Neptunia*, la saga *Senran Kagura, Akiba's Beat, Root Letter, Caligula, Tokyo Xanadu, Toukiden 2, Salt and Sanctuary, Steins;Gate 0*... Para ser una consola sin juegos según muchos, cuenta con una biblioteca envidiable. Así que incluso a estas alturas, hacerse con una PS Vita puede ser una decisión muy acertada.



# ACTORES DE VOZ ESPAÑOLES QUE DEBERÍAS CONOCER

**POR GAMER ENFURECIDO**

## Ana de Castro

Para comenzar, tenemos a una de las voces más carismáticas que ha surgido del último juego de Blizzard Entertainment, la de la actriz de doblaje madrileña, Ana De Castro. Quizás su nombre no os suene, pero es la encargada de darle voz y personalidad a la fugaz piloto Lena Oxton, **más conocida como Tracer de *Overwatch***. Quizás este sea su trabajo más reciente y conocido, pero la actriz de voz también trabajó previamente en otros grandes videojuegos, como es el caso de *Fallout 4*, en el que interpretó a **Cait,** la luchadora drogadicta que podemos encontrar en la Zona de Combate y escoger como compañera.

Fuera del mundo del videojuego la voz de Ana De Castro **puede sonar familiar tanto en el cine como en la televisión**, aunque es en esta última donde es más probable que reconozcamos su gran trabajo. En la gran pantalla ha participado en varias películas como *Ted*, interpretando al personaje secundario de Michelle, y *Guardianes de la Galaxia*, donde trabajó poniendo voz a múltiples personajes secundarios. Sin embargo, es en la pequeña pantalla donde resulta más probable reconocer su voz, ya que es una actriz que aparece frecuentemente en algunas de las series más conocidas como *South Park* o *Juego de Tronos*, donde le pone voz a la princesa **Shireen Baratheon**.

## David Robles

Nuestro siguiente actor de doblaje es, probablemente, uno de los más conocidos en el ámbito nacional, ya que es un coloso que lleva a sus espaldas una cantidad de trabajos enorme no solo en videojuegos, sino también en películas y series de televisión.

Este actor de voz madrileño tiene en su haber un palmarés digno de elogio en lo que a videojuegos se refiere. Fue su voz la que dio vida en su día al **sujeto 16 de *Assassin's Creed II*** y también a **Vergil** en el reboot de *DmC: Devil May Cry*, pero sin duda sus trabajos más aplaudidos son las voces del **caballero de Arkham en *Batman: Arkham Knight*** y sobre todo la voz de **Vaas Montenegro, el villano de *Far Cry 3***.

Fuera de los videojuegos sus aportaciones son enormes, interpretando a un gran número de personajes de películas y series de éxito. Algunas de sus contribuciones en la pequeña pantalla son Aaron en *The Walking Dead*, el viceministro Eduardo Sandoval en *Narcos* o **Stuart en *The Big Bang Theory***. Su trabajo en la gran pantalla es también sobresaliente. Lo más reciente ha sido interpretar en español la voz del zorro **Nick Wilde** en la película de animación *Zootrópolis*, aunque también ha tenido grandes papeles como por ejemplo ser la voz del magnate Christian Grey en la adaptación al cine de *50 Sombras de Grey*.

A menudo, mientras nos encontramos disfrutando de un buen rato jugando a videojuegos, nos encontramos con voces muy carismáticas en boca de los protagonistas o de personajes secundarios. Algunas de esas voces pueden llegar incluso a sonarnos familiares, como si las hubiésemos oído antes y no pudiéramos ubicarlas. A veces son tan familiares u obvias que al instante recordamos a qué gran personaje del cine o la televisión pertenecen, pero en la mayoría de las ocasiones **desconocemos los rostros o nombres** de las personas que dan vida y diálogo a grandes personajes del mundo del videojuego.

Es por ello que en este reportaje vamos a personificar a algunos de los grandes actores de voz que tenemos en nuestro país en reconocimiento del fantástico trabajo que realizan día a día en esta industria.

## Adelaida López



Otra de las voces femeninas que hay que destacar en el ámbito de los videojuegos es la de la actriz de voz Adelaida López. Su nombre quizá no os suene, pero el que seguro que sí lo hace es el de **Jennifer Lawrence. Adelaida es la encargada de ponerle voz en español**, así que ya os podéis imaginar en la cantidad de trabajos cinematográficos en los que habrá trabajado. Por citar algunos tenemos la saga de películas de ***Los juegos del hambre*** y las últimas entregas de la saga ***X-Men***. Ha trabajado prácticamente en todas las películas protagonizadas por la actriz.

Fuera de la gran pantalla también es una voz muy reconocida en algunas series. Sin ir más lejos, es su voz la que define a **Meg en *Padre de Familia***, aunque tal vez a otros os sirva de mejor ejemplo su participación en la serie *Perdidos*, en la cual interpreta a la embarazada Claire.

Pero fuera de su gran éxito en la gran y pequeña pantalla Adelaida López también ha tenido una **carrera exitosa en el mundo de los videojuegos** y ha participado en títulos muy conocidos como *Assassin's Creed III*, *Gears of War 3*, *Alan Wake*, *The Last of Us*, *Prince of Persia: Las Arenas olvidadas* o *Destiny*. Pero a pesar de todos estos grandes juegos en los que ha trabajado los más dados al juego online quizás la reconozcan como la voz de la campeona **Vi en *League of Legends***, o más recientemente como la doctora Ángela Ziegler, **Mercy en *Overwatch***.

## César Díaz

Por último, tenemos a un actor de voz habitual en la plantilla de Blizzard Entertainment para muchos de sus videojuegos: César Díaz Capilla. Este madrileño tiene a sus espaldas una larga carrera en el mundo del videojuego, puesto que comenzó en 2003. Desde entonces su voz ha aparecido en infinidad de ocasiones, al principio en trabajos muy discretos pero más tarde alcanzó una gran notoriedad a raíz de algunos de sus papeles. En 2009 trabajó en ***League of Legends*** poniendo voz a tres campeones, Hecarim, Kog'Maw y Heimerdinger, pero no acaba ahí la cosa. **También participó en *Heavy Rain*** y más tarde **comenzó a ser una voz habitual en los juegos de Blizzard**. Tal fue así que tiene su voz ampliamente repartida en personajes a través de *World of Warcraft: Mist of Pandaria*, *Diablo III*, *StarCraft II: Heart of the Swarm*, *Hearthstone*, *Heroes of the Storm* y, por último, *OverWatch*. Si os preguntáis qué personaje dobla en este último juego, pues no es otro que Jamison Fawkes, **Junkrat**.

Por otro lado, César Díaz **ha participado en multitud de series de televisión** haciendo siempre de personajes secundarios aquí y allá. Algunas de las series más exitosas en las que interviene han sido *Anatomía de Grey*, *Hijos de la Anarquía*, *Dexter*, *Breaking Bad* o *True Blood*. En lo que respecta al **cine** su trayectoria es igual de larga que en los anteriores campos, que ha participado **habitualmente en boca de personajes secundarios** en películas como *El viaje de Arlo*, *Ratchet and Clank*, *Aviones: Equipo de rescate* o ***X-Men: Apocalipsis***. Además de todo, esto César Díaz trabaja también como actor fuera de los estudios de doblaje, aunque su participación dentro de la propia pantalla no es tan extensa como su trabajo detrás de ella.

*"Cuando despiertas por la mañana y sabes que has tenido un sueño pero no eres capaz de recordarlo es obvio, al menos según mi forma de pensar, que ese sueño ha ido a algún sitio. Me pregunto a dónde. ¿Y si todos estos sueños olvidados han sido recogidos en algún lugar?"*

*Hideo Yoshizawa, director de Klonoa: Door to Phantomile*



# EL VIAJERO DE SUEÑOS SE QUEDÓ DORMIDO

**POR DANIEL ROJO**

La saga *Klonoa* estaba condenada a quedar en el olvido con el doloroso paso de los años. No porque fuera un juego falto de calidad, sino porque **se ancló a una fórmula clásica en unos años de continua evolución del medio**. Me estoy refiriendo a un juego de plataformas en 2,5 dimensiones (así se denominó en la época). Es decir, con un movimiento en un solo plano, pero en el que los cambios de cámara y la construcción del escenario hacen pensar al jugador que se mueve en un entorno tridimensional.

El concepto no era malo, pero estamos hablando de que *Klonoa: Door to Phantomile* (la primera entrega de la saga) vio la luz en 1997, un año en el que otros juegos tridimensionales en toda regla como *Super Mario 64* o *Crash Bandicoot* estaban plenamente asentados. Para rematar, ***Klonoa 2: Lunatea's Veil* mantuvo en 2001 las mecánicas de su predecesor, lo cual hizo que a los ojos quedara completamente anticuado en su género** frente a un imponente *Jak and Daxter: El Legado de los Precursores* (2001) y un *Ratchet & Clank* (2002) que estarían por llegar.

Sin embargo, y aunque el paso de los años haya priorizado a las obras más innovadoras de su tiempo, lo cierto es que ***Klonoa* (al menos las dos entregas principales) fue muy bien recibido por la prensa y por los usuarios**. No es para menos, ya que además

de estar hecho con muchísimo mimo, apuntaba a un público amplio. El director, Hideo Yoshizawa, quiso que la apariencia cartoon y colorida de su título no eclipsara al fuerte componente narrativo mediante el cual pretendió explorar a fondo un mundo de sueños y los personajes que lo habitan. **No en vano Klonoa es el viajero de sueños.**

Aunque Hideo Yoshizawa solo dirigiera la primera entrega, *Door to Phantomile*, siempre ha estado vinculado a la saga, ya sea como supervisor en *Klonoa 2* o como productor en el *remake* que se hizo posteriormente para Wii del primer juego. Aunque es posible que no hayáis oído hablar antes de Yoshizawa, su implicación en el mundo de los videojuegos venía de lejos, habiendo trabajado con anterioridad en los títulos *Ninja Gaiden I y II*, de Tecmo.

## Haciendo una plataforma hasta de tu peor enemigo

Lo que hace a la saga *Klonoa* estar en este artículo no es su importancia en la historia de los videojuegos, sino simplemente el refinamiento de una idea que, si bien ha sido planteada por los títulos de plataformas desde que el mundo es mundo, nunca se había explorado con tanto acierto. **Estoy hablando de la utilización de los enemigos como meras plataformas**.



*En Klonoa, esta mecánica vertebra por completo el diseño de niveles, y su dominio es crucial para poder avanzar a lo largo del juego.*

Esto ya sucedía incluso en el *Super Mario Bros* de NES, pues el hecho de saltar sobre un «goomba» o un «koopa» nos impulsaba de nuevo. Sin embargo, nunca ha sido una idea que la saga de Mario haya estudiado más allá de necesitarse para conseguir uno o dos coleccionables completamente opcionales. **En Klonoa, sin embargo, esta mecánica vertebra por completo el diseño de niveles**, y su dominio es crucial para avanzar.

Aunque a priori esta sutileza pueda parecer trivial, no lo es en absoluto. Debemos cambiar por completo la forma de pensar al jugar, hemos de **concebir cualquier elemento en pantalla (incluidos los enemigos) como mecanismos que están colocados para ayudarnos**, para ser utilizados a nuestro favor, y no como simples obstáculos que nos impiden atravesar con éxito las verdaderas plataformas como sucede habitualmente.

La forma en que Klonoa maneja a sus enemigos es gracias a un anillo potenciado por el espíritu Huepow (en *Door to Phantomile*) o por la sacerdotisa Lolo (en *Lunatea's Veil*), que tiene la capacidad de agarrar a los enemigos para lanzarlos. En particular, podemos arrojarlos hacia el suelo cuando estemos en el aire, lo que nos impulsará nuevamente hacia arriba o, dicho de otra forma, nos permitirá realizar un clásico doble salto.

## Del videojuego a la gran pantalla

Pese a que *Klonoa* no viniera para revolucionar nada, desde luego sí pretendía irrumpir con fuerza y personalidad, tratando de **introducir una nueva mascota del videojuego de una empresa tan importante como Namco**. Tanto es así que la mayor seña de identidad de esta desarrolladora, Pac-Man, aparece en la gorra del carismático Klonoa, lo que a mí me suscita un intento fallido por parte de la empresa de renovar su imagen.

Muchos de los fans de esta saga esperábamos con ganas **una tercera entrega prometida, que fue cancelada cuando Namco se unió a Bandai en el año 2005**, en la formación de la actual Bandai Namco Games. Es cierto que existen bastantes juegos secundarios de enorme calidad (como *Klonoa: Empire of Dreams* en Game Boy Advance o *Klonoa Beach Volleyball* en PlayStation, entre otros), pero se esperaba una culminación para esta saga que al menos pusiera el punto y final de una forma digna.

Hace poco se ha dado a conocer que se está produciendo una película de animación protagonizada por Klonoa. Se sabe poco de la misma más allá de su existencia, por lo que no es mi intención en absoluto criminalizar esta noticia. **No obstante, es complicado imaginar que una película sea la mejor forma de revivir una saga que nos fue arrebatada de la noche a la mañana con grandes promesas de futuro**. Ojalá me equivoque.

En cualquier caso, las obras originales están ahí, y lo estarán siempre, **dispuestas a ocupar un hueco en nuestros corazones.** Un hueco que, desgraciadamente, no consiguió ocupar dignamente en la industria.





EL OCASO DE UNA MUERTE

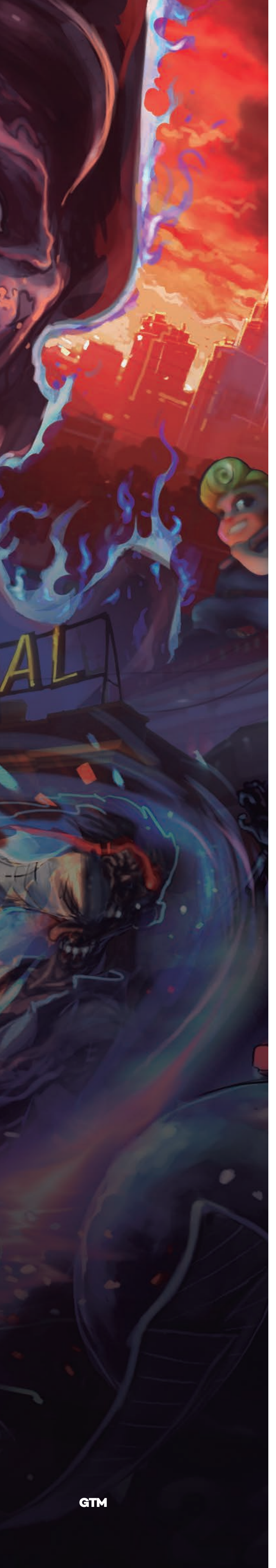
# DEAD RISING

**POR ALEJANDRO CASTILLO**

La pasada generación de consolas nos brindó varias propiedades intelectuales de lo más interesantes. La mayoría de ellas vinieron durante los primeros coletazos de la misma, como la ópera espacial de Bioware, *Mass Effect*; la épica aventura de Nathan con *Uncharted* o la utópica ciudad sumergida de *Bioshock*. Pero de entre todas surgió una que popularizó un poco más el catálogo exclusivo de Xbox 360: ***Dead Rising***. Capcom, sin esperarlo, lanzó al mercado una marca que se convertiría en uno de sus buques insignia para los años venideros.

En *Dead Rising* un joven reportero se ve envuelto en una auténtica carnicería zombie mientras trata de descubrir qué hay detrás de esta vorágine de violencia. Concretamente debemos sobrevivir en el centro comercial de Willamette sea como sea hasta la llegada del salvamento militar. **72 horas agónicas** no solo para Frank, sino para la persona detrás de la pantalla.

El reloj desempeña un papel fundamental en el desarrollo jugable, pues durante nuestra estancia en el comercio correrá en nuestra contra. Este componente enamoró




a un sector de la comunidad, pero muchos no se sintieron a gusto con él. Debo discrepar, pues para mí es una virtud que está pensada para incomodarnos, forzando nuestros errores y apostando por el riesgo en una experiencia al filo de la navaja.

***Dead Rising* era pura adrenalina**. Es imposible que durante el primer intento completes todos los objetivos secundarios. ¿Por qué? Pues simplemente por el afán de transmitirte el estrés que supondría estar en las carnes de una persona atrapada con seres que buscan darte caza. Todo ello rebozado con el siempre delirante humor japonés desde un punto de vista occidental.

Tiempo después llegaría la secuela para la misma plataforma, aunque en esta ocasión la franquicia abrazó la multiplataformidad. Siguió con los mismos componentes que hicieron grande en su día a la obra original pero añadió novedades que enriquecían la formula.

Además del reloj, nos veíamos en la tesitura de buscar una medicina esencial para luchar contra la enfermedad degenerativa de la hija del protagonista: el ya famoso Zombrex. Y cómo no, el inconfundible sistema de creación con el que podíamos fabricar armas de locura mediante la unión de objetos repartidos por el escenario. **Tengo una linterna, si encuentro unas gemas en la joyería podré crear una espada láser con la que cercenar a los zombies al más puro estilo jedi**. Esa mentalidad unía nuestros intereses con la exploración en pleno centro comercial de un casino, lo que permitía una interacción con el escenario que solo podemos encontrar en aquellos títulos con grandes dosis de supervivencia.

Pero las quejas por el sistema seguían produciéndose, lo que daría lugar a un pequeño experimento en el siguiente título de la franquicia: *Dead Rising 2: Off The Record*. Aquí veíamos la trama de la secuela desde el punto de vista de Frank West, que volvía a ser protagonista tras la entrega original. La aventura principal se desarrollaba de la misma forma que siempre, pero con el añadido de un modo opcional que dejaba entrever la mano de Capcom en futuros proyectos de la saga. **El modo *sandbox* permitía jugar en un nuevo mapa sin tener que estar pendiente del cronómetro**, es decir, eliminaron por completo el tiempo límite solo en dicha zona.

Lo que en un primer momento era algo meramente secundario consiguió ganarse notoriedad en la tercera entrega. **Pese a la inclusión del límite, éste es mucho más flexible que en anteriores títulos**. De hecho, un servidor se dio cuenta de su presencia tras estar cerca de las puertas del final. Esta facilitación de mecánicas no fue la única que recibiría, pues ahora podíamos fabricar armamento y vehículos desde cualquier punto del mapa sin necesidad de ir a un taller, lo cual reducía la necesidad de gestionar nuestro inventario y la dificultad del juego en general. Más allá de la calidad de la obra, que en mi opinión está por debajo de sus compañeros de nombre, sentí que *Dead Rising 3* estaba enfocado a un público menos habituado al videojuego. Vive del matar por matar sin pretensiones de la forma más vistosa posible; así que personalmente lo resumiría como un producto para el fenómeno *youtuber* en pleno despegue de la nueva generación.

Y las peores noticias para el seguidor fiel caen en la nueva entrega: *Dead Rising 4*. Capcom habla sin tapujos de los cambios introducidos en la fórmula: **han desechado el límite de tiempo por completo en la aventura principal** y han dado vía libre a las técnicas de destrucción contra los zombies. Es triste comprobar cómo estos cambios vienen de la propia mano de aquellos que un día dieron a luz a un proyecto tan atrevido. Curioso es que justamente los cambios más grandes hayan venido desde el abandono de Keiji Inafune como productor (estuvo envuelto en el desarrollo original y su secuela). Hoy día puede que dicho nombre haya perdido credibilidad, pero lo cierto es que su peso se nota.

**La pérdida de identidad es palpable y alarmante a partes iguales**. Capcom tiene entre manos una franquicia con un potencial increíblemente alto, por lo que no logro comprender cómo desechan los componentes que hacían única a la fórmula. Está bien que el juego tienda a ser menos serio (realmente nunca lo ha sido en su totalidad), pero simplificar sus mecánicas hace que únicamente se convierta en un título más con el que pasar la tarde. No debería ser así, pues la experiencia *Dead Rising*, al menos en su base, es prácticamente excepcional. **Hoy día la saga no despierta las ilusiones de antaño,** pero en manos de la empresa está el poder revertir la situación no solo por su propio bien, sino por el de su comunidad.

EL PRECIO DE LA

# Independencia

POR JUAN TEJERINA

Cuando un medio de comunicación se define como «independiente», es inteligente arquear una ceja con escepticismo. Parece una palabra de moda, y cada vez se va extendiendo más, como si fuese un sinónimo de calidad, pero...

## ¿Qué significa ser independiente? ¿Cuál es su precio?

Antes de seguir leyendo, pregúntate qué consideras un *«medio independiente»*. Tómate un rato y piénsalo friamente, porque te invito a descubrirlo juntos. Cuando desde tus líneas hablas de *ser independiente,* estás diciéndole a tus lectores que tu supervivencia **no depende de empresas que podrían manipular tu contenido**. Esto es muy importante. Piensa que la gran mayoría de los medios de comunicación sólo obtienen ingresos a través de la publicidad. Nadie quiere pagar por ser informado *(¡error de raíz!)* con lo que mucha gente delega su realidad informativa en artículos que consume de manera gratuita. Sin embargo, las personas que hay detrás de dichos artículos tienen que comer. Tienen que pagar facturas. Tienen que poder **vivir de su trabajo.** Y ahí llega la pregunta «¿de dónde salen sus sueldos?» La respuesta la conoces: **de la publicidad** del medio en que escriben. Así de sencillo. Y así de peligroso para el lector.

Cuando en tu página estás anunciando el *"último gran éxito"* de una empresa, lo último que quieres es cabrear a esa compañía. Es por ello que cuando uno de sus juegos apesta, se lleva un 7 *(¡ojo que es un notable!)* y los lectores —que no sois estúpidos— lo interpretáis como un suspenso. Pero da igual, porque **es un notable**, y así dicha empresa se queda contenta. Y si está contenta, no te quita la publicidad. Y si no te quita la publicidad, puedes seguir cobrando por trabajar. Y así, con algo tan sencillo, **dejas de considerarte independiente y pasas a ser dependiente**. Dependes de empresas que pueden utilizar tus capacidades informativas como canal publicitario. Y el único perjudicado es tu lector, que recibe información supeditada a intereses comerciales. Pero eso no lo sabe nunca a ciencia cierta.

Si por principios te niegas a participar en dicho juego, **la cosa no se torna para nada sencilla**: porque en ese caso pasas a ser considerado *"peligroso"*. No quiero que se entienda este término como una definición literal, sino como lo que supone un medio sobre el que **no puedes ejercer ninguna presión**. Un medio que publicará lo que considere oportuno, y cuyos artículos pueden chocar frontalmente con tus intereses comerciales. Esa falta de control puede llegar a inquietar mucho, y es preferible que esa clase de

medios no existan. Y de existir: **que tengan la menor repercusión posible.** Un medio *"independiente"* con poco público no es ninguna amenaza ¿pero qué pasa si ese medio crece y llega a un gran público? Es un escenario capaz de ponerle la piel de gallina a más de uno.

Llegados a este punto, comienza un proceso de *"hacer el vacío"*, en el que **se evita por completo a este medio**. Es algo muy sencillo, consiste principalmente en no responder a ningún correo (impidiendo así que el medio contraste información) y también en no facilitar ningún tipo de material de acceso a juegos o versiones de anticipadas. De esta manera, se consigue que dicha publicación —que se niega a entrar en la rueda de intereses— participe con desventaja en su carrera informativa. Y es que mientras el resto de publicaciones van sacando artículos de rabiosa actualidad acerca de aquellos juegos que aún no han salido, el medio independiente **no tiene acceso a esa información**. No puede correr esa maratón. Y es que si buscas "el último análisis" del "último juego": ese medio no lo tiene, porque no le han dado acceso a él. Así que dicho medio **pierde relevancia** con respecto al resto, que sí están a la última. Y así, poco a poco, ese medio se va hundiendo. Porque llega tarde a todos los análisis. Porque no recibe un trato ecuánime. Porque se le retira cualquier consideración y se deja que la inmediatez de internet lo extermine dada su falta de la misma. Como diría algún estratega: *consiste en quitarle el agua al pez.*

Y de esta manera tan sencilla se les pone contra la espada y la pared: o eres dócil y respondes a una serie de intereses, o estás condenado al vacío.

Y así comenzó nuestra carrera. Desterrados y condenados al olvido. Sin el apoyo de absolutamente ninguna empresa. Sin embargo —y a pesar de todo— hemos crecido, hemos ganado peso, hemos adquirido relevancia y hemos demostrado ser capaces y constantes. Esto ha despertado el interés de muchas compañías que, hoy por hoy, cuentan con nosotros para eventos, juegos, demostraciones y todo aquello que sea necesario. Empresas **a las que debemos agradecer este trato**, porque aunque saben de nuestra condición independiente. nos brindan todo su apoyo y facilidades para que ejerzamos nuestro trabajo.

## Sin embargo, todo tiene un lado oscuro

Hay empresas que —aún hoy— se niegan a contestar un solo correo, mucho menos a considerarnos como parte de la prensa. Sin ir más lejos, **hace poco Nintendo organizó un evento en Mallorca para presentarle al mundo el nuevo *Pokémon Sol y Luna***. Allí se reunieron un gran número de periodistas dispuestos a cubrir algo tan especial. Sin embargo, **nosotros no tuvimos ninguna invitación**. Los análisis del juego salieron publicados uno detrás de otro, y desde GTM no nos queda más que esperar. Esperar a que el juego salga, a comprarlo con nuestro dinero, a jugarlo y a opinar sobre él. De tú a tú. Como siempre ha sido.

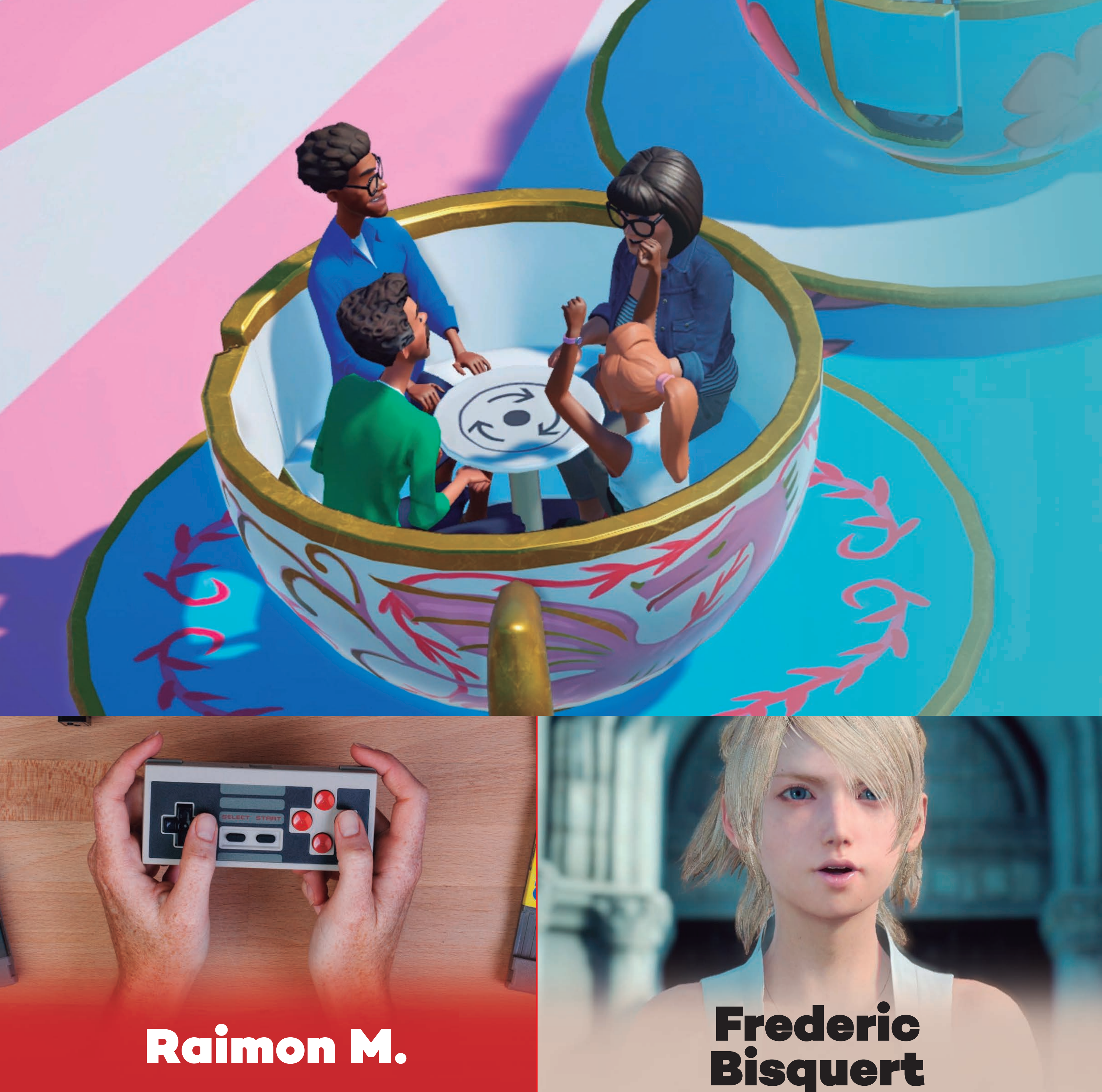
¿Realmente es necesario organizar un viaje a Mallorca para un selecto segmento de la prensa? ¿Hace falta esa dosis de colegueo? ¿Esa ración de *"tú sí y tú no"*? Todos sabemos la respuesta. Pero es un tema sobre el que es mejor callar. Así no llegan problemas.

Podemos seguir poniendo ejemplos y hablar de otras compañías. Sin ir más lejos, un artículo de opinión que publicamos en su día fue **motivo suficiente para que Microsoft decidiese hacernos el vacío de una manera muy sutil**. Y es que —después de un correo alertándonos de que el artículo no les había hecho ninguna gracia— comenzaron a ocurrir cosas extrañas. Ni *Forza Horizon 3*, ni *ReCore*, ni *Gears of War 4* llegaron a tiempo. En su lugar, todos llegaron **dos semanas después**. Así, el vacío lo tienes de igual manera, pero no puedes señalar a nadie. Al fin y al cabo te lo han enviado ¿no?

Es una situación que no podemos evitar lamentar. Por un lado, es imposible no sentirse apartado y desplazado. Por otro, es duro no poder ejercer tu trabajo con dignidad. Finalmente, es decepcionante no poder brindarle a tus lectores la inmediatez que sí ofrecen otros compañeros de profesión. Por último, es abrumador ver cómo varios titanes de la industria se posicionan para que tú no puedas progresar. Para que no puedas crecer. Para que tu voz no llegue a más oídos y sus intereses prevalezcan. La única manera de combatirles es **apretando los dientes** y confiando en que vosotros, nuestros lectores, estáis a nuestras espaldas. Porque sois, de verdad, nuestro único aliento.

Lamentablemente, **este es el precio a pagar por deberte únicamente a tus lectores**. No es agradable, pero nadie dijo que el periodismo lo fuese. Es duro, y en ocasiones es desilusionante. Es un tema del que pocos hablan, pero sé que muchos compañeros asentirán en silencio cuando lean estas palabras. Es la industria en la que nos toca movernos. Y si no plantamos cara, será inevitable que la prensa siga distorsionándose hasta convertirse en un panfleto publicitario.

Así que a ti —que inviertes tu dinero en poder leernos— te debemos mucho. No sólo nosotros como medio, sino de cara al futuro de la prensa. Debemos protegerla, porque la información es el mejor escudo para el consumidor. El mejor apoyo para tomar una decisión antes de desenfundar tu cartera. La luz que te permite ver a través de tretas publicitarias y marketing venenoso. De corazón: gracias.




## Raimon M.

Estas navidades más que un juego en concreto me parece que voy a ir a por una «colección» de juegos... **¡La NES Classic Edition de Nintendo!** La verdad es que Nintendo ha apuntado directamente a la nostalgia esta vez, y el encanto de lo retro es lo que me ha hecho decidir. Creo que el producto es un muy buen guiño a los jugadores que ya vivieron la NES original en su momento, **así como una excelente oportunidad para recuperar clásicos de primer nivel para los que no vivimos esa época**, como es mi caso. Además, el atractivo del diseño clásico de la consola en dimensiones reducidas, mantener la fidelidad de los títulos respecto a los originales y todo a un precio relativamente competitivo le hacen sumar enteros. ¡Tengo unas ganas terribles de echarle el guante!

## Frederic Bisquert

Sin duda alguna, ***Final Fantasy XV***. Ojalá sea el gran juego que parece ser por los *gameplays*, aunque yo hubiera preferido una ambientación más de corte clásico/medieval porque a mi estos mundos neofuturistas no me convencen mucho...casi preferiría una historia actual en el mundo real, pero ya veremos.. Me gusta mucho **la idea de tener que usar el coche en los viajes del juego** y sobretodo la radio que incorpora con todas las bandas sonoras de la saga.

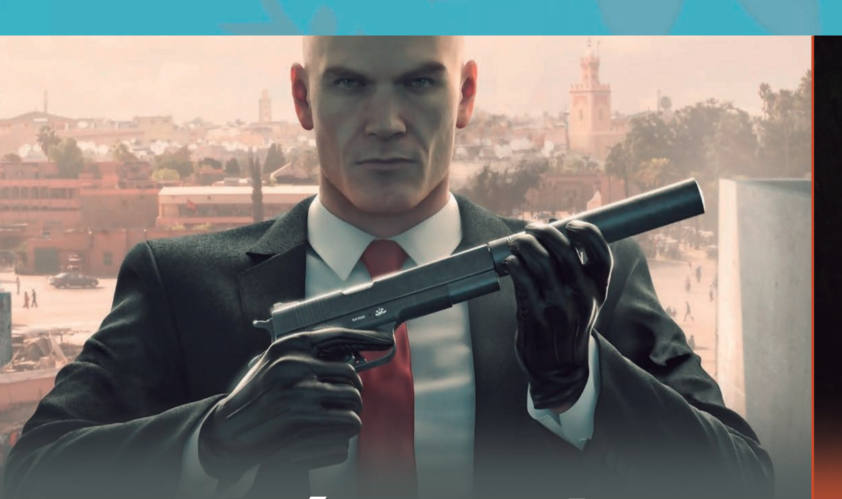
A más ya tengo encargado un panel arcade de estos que te montan con *joysticks*, botones ¡y una raspberry con emuladores! Es una pasta pero **me apetece mucho jugar a los clásicos de recreativa** y juegos de sistemas antiguos! (!!es lo que más me ilusiona estas navidades!! ¡¡Que ganas!!)

# ¿QUÉ JUEGO NO PODRÁS EVITAR COMPRAR ESTAS NAVIDADES?

## Jhayr

### PLANET COASTER

No es nada que haya sonado mucho y no por ello es un juego fabulo que además va a caer seguro estas fiestas, hablo de ***Planet Coaster.*** Tiempo atrás fui un adicto a lo que (para mí) fue **el mejor juego de gestión de parques de atracciones de toda mi vida.** Estrés, horas y horas de práctica para conseguir la montaña rusa perfecta y pasión en todo elemento que te permitía poner este fascinante título. Si bien es cierto que la comunidad está dividida entre *RollerCoaster Tycoon 3* y *RollerCoaster Tycoon 2/RollerCoaster Tycoon 1.* Yo me quedo con ambos, pues me brindaron innumerables horas de diversión y planificación en multitud de papeles. Frontier **ha vuelto cual fénix entre sus galardonadas cenizas para traer de vuelta la esencia de una franquicia maravillosa** ofrenciendo una personalización sin precedentes en un juego de esta categoria y de un nivel visual apabullante, vivo y lleno de referencias a sus predecesores. Sin duda un juegazo que no podré evitar comprar estas navidades. ¡Entre esto y la revista, aprobar el curso va a estar dificil!

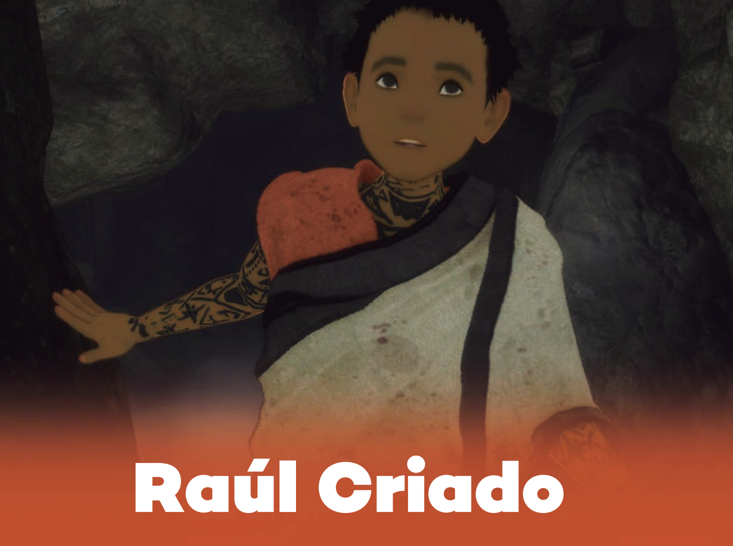


## Jesús Gandoy

Para mí está claro: un juego que ya lleva tiempo en el mercado. pero solo en formato digital y que en enero verá la luz en formato fisico. Un juego al que solo he jugado al prólogo ya que prefiero disfrutarlo en enero completo y fisico.

**Hablo de *Hitman***. ¿Por qué? Si quisiera algo fresco y nuevo tengo ***FFXV*** (ya le compraré más adelante), que por fin parece que va a volver a enamorarnos, algo que hace años que no sucede, (desde *Final Fantasy X*).

Si quisiera algo para jugar sin pensar mucho ***Battlefield 1*** o ***Call of Dutty***. Pero no, quiero volver a planear, a estudiar , a romperme la cabeza con como realizar el asesinato perfecto.



## Raúl Criado

***The Last Guardian***, sin duda. De hecho lleva reservada su edición coleccionista desde Junio. ***Final Fantasy XV*** supongo que también caerá, pero antes hay que ver un poco las opiniones de la prensa. No quiero llevarme la decepción de ***Final Fantasy XIII.***



GAMES TRIBUNE MAGAZINE


**DIRECTOR**

JORGE SERRANO

**SUBDIRECTOR**

JUAN TEJERINA

**JEFE DE REDACCIÓN**

JUAN PEDRO PRAT

**RESPONSABLE DE CONTENIDO**

CARLOS SANTILLANA

**REDACTORES**

ALEJANDRO CASTILLO

JAVIER BELLO

FERNANDO BERNABEU

MARC ARAGÓN

MANUEL GUZMÁN

OMAR MORENO

ROBERTO PINEDA

BORJA RUETE

ÁNGELA MONTAÑEZ

ALEJANDRA PERNÍAS

GAMER ENFURECIDO

**COLABORADORES**

ISRAEL MALLÉN

LAURA LUNA

DANIEL ROJO NAVARRETE

**DISEÑO**

JUAN PEDRO PRAT

JUAN TEJERINA

JAVIER BELLO

**ILUSTRACIÓN**

EVA M. MARTIN

MIMI PINK

JOSÉ CAMPILLO "PEPO"

**AGRADECIMIENTO ESPECIAL**

VIRGINIA BUEDO RODERO

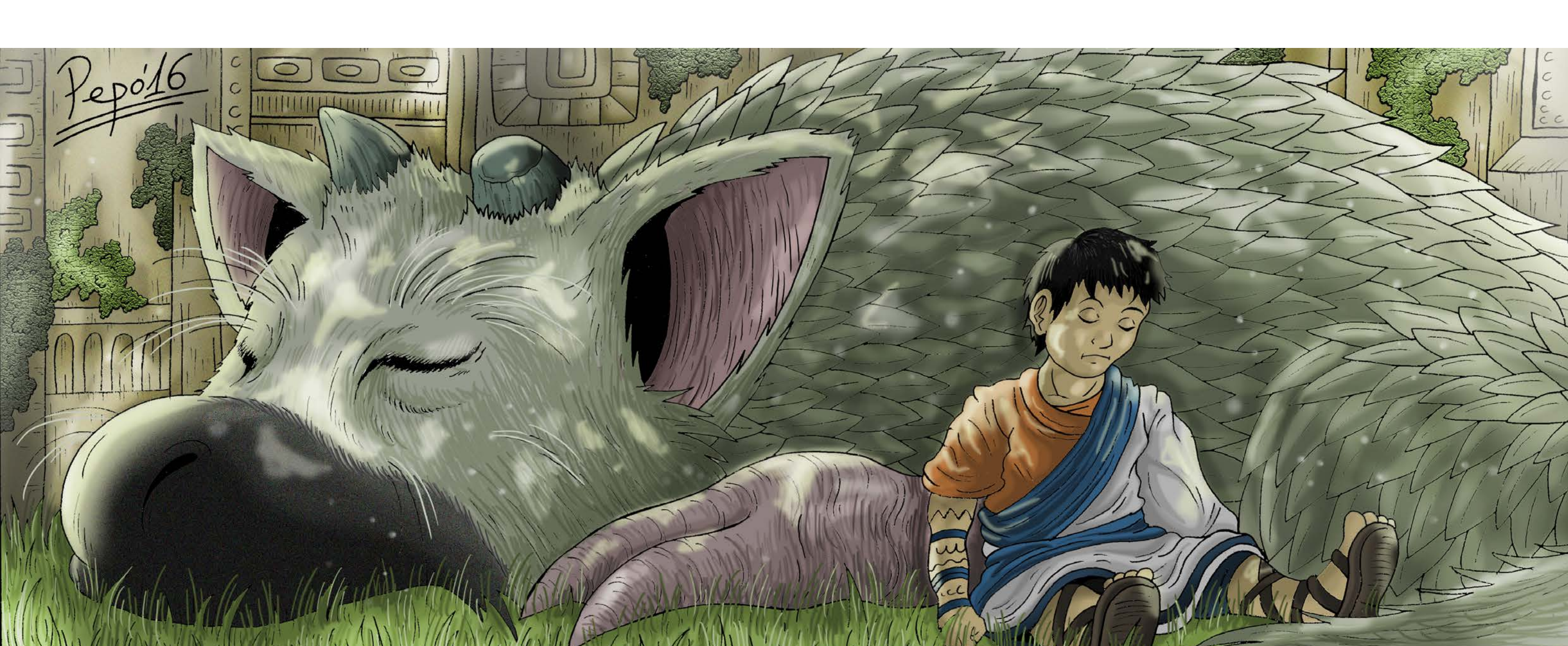



**¡GRACIAS POR EL APOYO INCONDICIONAL DE NUESTROS SOCIOS GOLD!**


HÉCTOR LÓPEZ ALEMANY
JUAN ANDRÉS HURTADO
RUBÉN FÚNEZ TORAL
HODEI TIJERO HERNÁNDEZ
DAVID RIOJA REDONDO
DAVID MARTÍNEZ BERTÓLEZ
LUIS CALVO CAUDEVILLA
DIEGO VILLABRIE SECA
PABLO JIMÉNEZ MARTÍN
JOSÉ LUIS OJEDA RODRÍGUEZ
VALVANERA MORENO TORROBA
IVÁN FERNÁNDEZ LÓPEZ
JAUME MINGOT BUFORN
CARLOS DAGANZO AGUDO
IÑAKI BENDICHO CORTIJO
ENRIC LLOP ALONSO
CARLOS MARTÍN GARCÍA
RUBÉN COSTA GARCÍA
PEDRO POO HERRERO
ADRIÁN TORRES FERNÁNDEZ
RAIMON MARTÍNEZ PRATS
MANUEL VALLEJO SABADELL
XAVIER SOLÉ PLANAS
PABLO FUERTES SAINZ PARDO
ROQUE MARIO GUILLÉN NAVARRO
JORGE H. PEYRET
ALEJANDRO CEBRIÁN FERNÁNDEZ
ÁNGEL M. DE MIGUEL MEANA
MARC SÁNCHEZ MARTÍNEZ
JESÚS IÑAKI GANDOY DASILVA
BORJA RODRÍGUEZ GONZÁLEZ
FREDERIC BISQUERT CARRERAS
LUIS IGNACIO ROCHE BENEDIT
JON CALONGE SIMÓN
ÓSCAR BUSTOS GARRIDO
MARÍA DEL CARMEN BELLIDO
SIMÓN GONZÁLEZ CEPEDA
SERGI MESTRES SALAS
CARLOS ZARZUELA SÁNCHEZ

JAVIER PALACIOS BARRIGA
ENOC BENÍTEZ HERRERA
MARÍA DE LA PAZ MARTÍN COLINA
JOAN LLORENS GALÍ
JAVIER GARCÍA
SERGIO BIENZOBAS CUENCA
MANUEL LÓPEZ SÁNCHEZ
JUAN MANUEL CASADO TRIGUERO
ISMAEL ABAD SALAS
JORGE ENCUENTRA FERNÁNDEZ
DANIEL ROJO NAVARRETE
MIKEL THOMEN PÉREZ
VIRGINIA MARTÍNEZ MOYA
JORDI LLOP ALONSO
LUCIANO GARCÍA
ELI LÓPEZ MACÍAS
JERÓNIMO MIRALLES PERAILE
VÍCTOR FLORES PÉREZ
JOAQUÍN ASTETE GALVÁN
EDUARDO BRIALES PALACIOS
VÍCTOR HURTADO VILLA
ADRIÁN DÍAZ LÓPEZ
FERRÁN PERUGA ODENA
ADRIÁN JIMÉNEZ RODRÍGUEZ
EDWIN RAMOS HERNÁNDEZ
MARCOS CARBALLO CEBALLOS
MANUEL  BUITRAGO ORTEGA
MARIANO ESPERANZA RIVADULLA
ALBERTO CORRALES HERMOSO
DAN-BEE LEE
HUMBERTO GUILLÉN
JOSEP FRADE GARCÍA
SAMUEL MENA COSTA
JOSÉ ARTURO SÁNCHEZ
JOSÉ FRANCISCO ALONSO
JAVIER MONFORT
RAMIRO DÍEZ VILLAMUERA
ADRIÁN CALVO SOTO
RAÚL MANERO ÁLVAREZ

JUAN GUIZA
GERMÁN MARTINEZ
SALVADOR VERGES MARTÍNEZ
JAVIER MARTÍNEZ MORA
ADRIÁN OJEDA TORRES
JON ANDONI ORTIZ SUBIETE
JOHN BERRIO ARDILA
ALFREDO BERNABEU FDEZ.
IÑAKI ALBIZUA AVELLI
GAIZKA ALARCIA
DAVID CRUZ GARCÍA
ALBERT MILÀ MURILLO
MARCOS GUARDE GÓMEZ
ALEXANDRE OLIVERA ROMERO
CARLOS RODRÍGUEZ REYES
LUCAS GÓMEZ
SEBASTIÁN VALDERDE RABELO
MARÇAL CANALS DÍAZ
SILVESTRE MONTIANO MORALES
JOAQUÍN RELAÑO GÓMEZ
ALBERT MARINÉ MENDEZ
DIEGO VALENTÍN MENCIA
GEMA LEÓN COLCAS
ENRIQUE FERRER DE SIMÓN
DAVID RAMÍREZ MARTÍNEZ
DANIEL BUENO MEJÍAS
BORJA ETXEGOENA GONZÁLEZ
GONZALO MUÑOZ ROMERO
ÓSCAR GARCÍA CENTERLA
ARTURO GONZÁLEZ DÍAZ
PABLO CANO MALLO
JHAYR BARRIGA BELTRÁN
CARLOS CASADO GONZÁLEZ
ADRIÁN RUIZ IGARTUA
MANUEL COTA LARA
ÁLVARO GUTIÉRREZ GALLARDO
Mª PILAR SALVADOR BLESA
ÓSCAR MARZAL LÓPEZ
GABRIEL GARCÍA-REDONDO



**DESCUBRE**

la portada que no ganó en las votaciones




## GRACIAS POR ESTAR CON NOSOTROS

¡NOS VEMOS EL 5 DE ENERO!

¡DESCÁRGATE NUESTRA **APP** PARA ANDROID & iOS!

